昭和61年5月20日発行(隔月発行)第1巻第1号 通巻1号

GAMEST ゲーメスト

ゲームファンのためのハイスコアマガジン

創刊5月号

350 YEN



特集 AOUショー!
ニューゲームが君に大接近

ファミコン・ストリート
ゼルダの伝説徹底攻略
マイティ・ボンジャック大紹介!

創刊記念大大プレゼント

可愛いくて楽しい
ホッピングマッピー
完全攻略全マップ

超過激シューティングゲーム
ダーウィン4078
君は地球を救えるか
進撃スクランブル・フォーメーションの謎


Konami
緊急事態発生!!脱獄囚から市民を守れ。
マンハッタン刑務所から脱走した囚人達が、
市民を人質に街や港を占拠した。
刑務所には所長が監禁されている。
アメリカン・ポリスが単身、街へと乗り込む。
市民を助け、目指すはマンハッタン刑務所だ!!
N.Y.151・西・第100ストリート
マンハッタン24分署™
VIDEO GAME
© Konami 1986
POLICE
マンハッタン24分署 TM and Konami® are trademarks of Konami Industry Co., Ltd.
© Konami 1986 All rights reserved.
Konami®
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14
TEL 03(262)9111(代)

CONTENTS











↑植村伴北編集長(左)

COVER
表紙デザイン／SHEEP STUDIO
タイトル・デザイン／エジマ企画
表紙イラストレーション／[illegible]

ニューゲームが君に大接近

特集・AOUショー

東京上空編隊戦闘遊技

スクランブルフォーメーション



SCRAMBLE FORMATION

美しい東京の景色を眺めつつ、異星人(エイリアン)を撃滅せよ。プレイヤーは一見ボロそうな複葉機(実は超最新高性能)を操り、敵中から味方機を奪還、多彩なフォーメーションアタックで進撃しなくてはならない。東京ひいては地球を救うことがあなたにできるかな。

東京上空に現われたそれは異星人

時は1986年4月、ハレー彗星が地球に接近、夜空に美しいその姿を見せるなか、人類の知らないところで地球に魔の手がのびていた。

全てはテクノシティ東京の新宿と銀座に2つの彗星物体が落下したことで始まった。巨大なクレーターが残り、その大きさは人類に何かを伝えるようであった。しかし、人類は何も気付くことができなかった。

地球に異変が起こり始めた。それは、東京に落ちた2つの彗星物体によるものであるのは間違いなかった。驚ろくべきことに、地球は、その自転と重力を完全に失ってしまうのである。重力を失ったため、地球上の物体の多くは宇宙空間に放り出されてしまうのである。もちろん人類も例外ではなかった。

それを待っていたかのように、東京上空に銀色の飛行物体が出現した。主のいない地球の新たなる支配者のごとく、それは現われた。彼らは異星人。全ては彼らによって引き起こされたのである。

次第に地球は本来の自転と重力を取り戻しつつあった。その時、国会議事堂の前から真紅の戦闘機が飛び立った。それは明らかに地球を救うために飛び立ち、異星人を撃破していった。しかし、その正体が知れることはなかった…。

と、やや暗めのストーリーでしたが、このスクランブル・フォーメーションは、こんな感じのシリアスなゲームです。近頃コミカル調が多い中、タイトーのシリアス路線の延長上にあります。今回のAOUショーで、タイトーが最も力を入れて展示をしていたので、読者の皆様にも力を入れて紹介して行きましょう。

きびしい闘いが続く君は耐えられるか

味方機を集め、フォーメーションを用いて敵を撃破して下さい。このゲームは、まるで航空写真のような東京近辺の背景が流れるので、そちらを見て楽しむということもできます。

コントロールは、レバー1つにボタン2つというポピュラーなタ

次々と展開するリアルな背景



代々木のオリンピック競技場です。



水道橋にある某球場です。



ここは赤坂、お堀がきれい。



国会議事堂からテイク・オフ／

各フォーメーションパターン表

	対地空両用	対空用	対地用
+2機			
+3機			
+4機			

イプです。レバーはもちろん自機のコントロール。左ボタンは射撃。右ボタンは、このゲーム最大の特徴であるフォーメーションのチェンジ用です。また、左右2つのボタンを同時に押せば、味方機をミサイルとして使用できます。

敵は空中敵(銀色)と地上敵(青色)の2つに大きくわけられ、各々機関砲とミサイルで攻撃します。フォーメーションによっては片方のみしか攻撃できないので、注意が必要です。

敵の中には時折、自機と同じ赤色の敵が交っています。それを射つと味方機が姿を現わすので、接近して回収してください。集めた味方機は4機まで、自機の周囲でフォーメーションを形成します。それ以上集めた味方機は、画面右上の表示としてストックされます。画面中のフォーメーションが減る毎に、味方機がここから補給されてゆきます。

味方機が2機以上いれば、フォーメーションを組むことができます。フォーメーション(左)ボタンを押すことにより、空陸混合→対空→対地→混合のサイクルでフォーメーションを変化させることができます。フォーメーションは、その能力や形態が味方機の機数によって異なるので、写真等を参考に、いろいろ考えてみてください。

ボタンを左右同時に押すと、味方機を前方に拡散させるように射ち出すことができます。(写真参照)。このときは、1～4機の味方機が無敵ミサイルとなり、ありとあらゆる敵を破壊することが可能。味方機の拡がる形も、その時のフォーメーションに左右されます。

味方機は敵に当たると爆発し、内蔵しているエネルギーが輝体となり、周囲の物体をも破壊します。これはフォーメーション形成中に、味方機が被弾しても同様のことが起こります。

次々と敵を撃破してゆくと、巨大な空中要塞が出現します。青い船体を見ればわかる通り、中央部の3カ所に、ミサイルを叩き込んで撃墜してください。無理して倒さなくても、一定時間で逃げていきます。(点は入らないゾ)

戦闘中、自機に敵の弾やミサイルが命中すると、自機を1機失います(当たりまえ)。そのときに、味方機は画面上でフォーメーションを組んでいるものだけ減らされるので、ストックさえあれば、(4機以上)、直ちに4機フォーメーションで、戦闘を再開できます。自機が全部やられれば勿論ゲームオーバーである。



4機対空フォーメーションを飛ばすとこうなります。



これが空中要塞だ。中央部にミサイルを射ち込め／

基本テクニックはこれだ まず攻めまくれ

攻略法ということですが、このゲーム、基本的なフォーメーションの使い方をマスターしてしまえば、割と進むことができます。つまり基本テクニックの積み重ねがこのゲームのコツ。

①まず、攻めること。受け身になって弾をかわしていても、このゲームはつまりません。従って、敵を片っ端から全滅させるつもりでビシバシ攻めてほしい。

②フォーメーションの特徴を掴むことも重要だ。混合フォーメーションは空陸同時攻撃が可能だが、その攻撃力は貧弱である。対空フォーメーションは幅が広



こんな攻撃を次々かわさなくてはなりません。



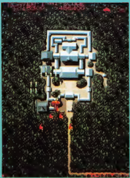
このお城とパビリオン。
そうです、わかりますね。



ここは有楽町。
左下のビルはあのマリオンかな?



これがストーリーに登場した
彗星物体のクレーターです。



森の緑も鮮やかな明治神宮です。

いため、容易に空中物を掃射できるが、地上を攻撃することができない。対地フォーメーションだって、対空フォーメーションの逆で、地上攻撃力は大きいのに、空中物には無力だ。等と、3つのどれもが万能というわけではないので、これらの特徴を、プレイヤーがうまく考えに入れて使い分けなくてはならない。

また、むやみに動きまわらない・・・・・・ことだ。このゲームの敵弾は、素直に飛んでくるオレンジの弾と、自機を少し外して急落下してくるミサイルです。オレンジ弾を避けるために、不必要な程の動きをすると、よくミサイルに串刺しにされてしまう。敵が空中と地上の混合攻撃時等は、ミサイルが雨あられとくるので、特に注意しよう。

敵の弾だが、自機の当たり判定は左右に甘い。つまり、翼をかすった位では大丈夫だ。目安として、胴体に当たらなければ・・・・・・安全である。

以上が基本的な注意事項、アドバイスだ。

豆知識

●赤い地上敵は、破壊するだけで4機の味方機が補給されます。確実にしとめよう。

●フォーメーション変形中の味方機は、一瞬の間、当たり判定が消えます。



味方機4機の大ボーナス。のがすな!

●味方機をミサイルにして打ち出したとき、敵に当たらなかった味方機は、律儀に戻ってきます。カワイイですね。

●味方機のストックですが、99機までためられるそうです。ちなみに、99機ためたらタイトーが誉めてくれるそうです。

●ちなみに、自機が破壊された直後に、ボタンを両方押しても味方機が飛び出して、かたきうちをしてくれます。(意味がない)

●このゲームは、リアルな背景を出したいという開発と、フォーメーション型戦闘ゲームをやりたいという営業の要望の合体によって、生み出されたものです。

●とはいっても、リアルな背景を作るときに、ヘリコプターでの取材が没になったので、資料を集める苦労がまるで地獄だったそうです。(うーん、わかるなあ)

●勿論、あの背景グラフィックは、タイトーのスタッフの方が手描きでコンピューターに入力したそうです。かなり細かい所に凝っているので感心。

君はタイトー本社を見たか



背景の中に何気なく隠れているのが、このタイトー本社だ。シリアスなゲームに見せて、ちゃっかりしてますね。地形が一周する間に、二度見れます。緑の屋根が目印です。

実戦的攻略法はこれだ、君の攻撃作戦は?

これからは具体的なアドバイスをしよう。

①空中要塞は、赤い中心部にミサイルの射程を合わせないと破壊できません。・・・・ミサイルの届く・・・・距離ギリギリで狙って下さい。

②集中弾は自機を狙って集まり破壊不可能なエネルギー弾で、こいつに悩まされる人も多いはずだ。コツとしては画面中央で待ち、不気味な音と共に出現したら、最寄の隙間に飛び込むとよい。一回目は左に逃げよう。落ち着いて対処すれば大丈夫。



落ち着きさえすれば
集中弾もハイこのとうり。

③中盤以降では、空陸混合の敵攻撃は並大抵のものではなくなってくる。こんな場合は地上物が先であると覚えておこう。対地→空中の順にフォーメーションを切り換えてゆくんだ。

④そして、味方機をけちらずに、・・・・・・どんどん使うことだ。

あとは、自分でプレイして、このゲームの感覚を掴んでもらって君なりの攻略法を作ってみて下さい。

このスクランブル・フォーメーションというゲーム、内容はそんなすごいゲームではないのだが、いかにも自分が東京の上を飛んでいるような気にさせてくれる背景が、不思議な魅力を持っている。

開発の方が言っていたが、「ファミコンでは作れないものをやらなければ、アーケード機で作る意味がない」という意見に、私めも賛成である。タイトーの、アーケード機にかける意欲がうかがえる。

純粋に楽しめ、アーケード機ならではの、美麗グラフィックも楽しめるスクランブル・フォーメーションは、はっきり言ってお勧めである。東京めぐりのハトバスに乗るよりか、絶対に安いのだから。

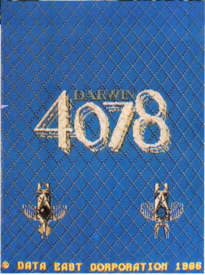
(担当=伊渋見)



DARWIN4078

思わず熱くなる戦闘ゲーム ダーウィン4078

**みなさんお待たせ！
DECOのニューゲームの紹介です。
その名は『ダーウィン4078』。
かの名作B―WINGを超える
ともいわれている戦闘ゲームなのです。**



知っている？　タイトルは進化論のダーウィンからつけたんだって

油断するな 敵は無人機と有人機

このゲームは8方向レバーとボタン2つを使ってプレイします。ボタンは空中物用と地上物用の2種に分かれています。

敵は大きく分けて2つになります。

ひとつは無人機。どのゲームにも登場する一般的なキャラクターですが、中にはとてつもなく強い物もありますから油断は禁物。

もう一つの方は有人機と呼ばれる物。これはこのゲームを大きく左右するキャラクターで、撃つと中から点滅して流れてくる、エネルギー生命体が出てきます。

このエネルギー生命体はEVOLと呼ばれている物で、このEVOLを吸収することで、自機は次々と進化をとげていきます。

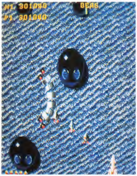
背景の絵には、アミやら砂漠やら色々と出てきますが、これはいったいなんだ、と思う方もいるでしょう。実はコンテナ船の内部なんです。でも、そこいらにあるコンテナ船とは違って、次元と次元を結ぶ超巨大コンテナ船で、惑星すら運ぶことのできるものです。だから途中に砂漠があっても、なんら不思議はないのです。

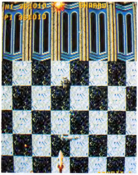
楽しみは 突然変異

自機の変化には、進化、退化、逆進化、突然変異と4種類あります。この中で、ゲームをより楽しませてくれるのが突然変異です。

これにはいくつか種類があり、中にはまるっきり使えないようなものから、ほとんど無敵のものまであります。

自機はEVOLを吸収することで次々と進化していきますが、敵の弾に当たると、あっという間に退化してしまいます。運悪く使えないようなものに変わっても、あきらめないでがんばって下さい。

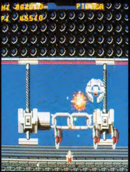

毛虫状のキャラは頭を撃てば破壊可能


ウーン、この模様こってます

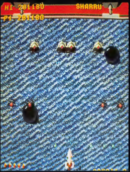
しっかりと覚えよう 進化のパターン

進化のパターンを紹介しましょう。

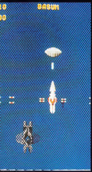
◆PISTER（ピスター）
おチビさんとも呼ばれており、どの進化で敵の弾に当たってもこの状態になります。スピードは遅く、ビームも弱いですが、攻撃をよけるときには、あんがい便利かもしれません。



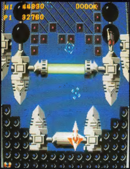
◆BEAS（ビース）
スタート時は、いつもこの状態から始まります。前に単発のレーザーを出しますが、あまり強くはありません。



◆BASUM（バスム）
BEASに横レーザーを装着したものです。後ろにのがした敵などに有効です。



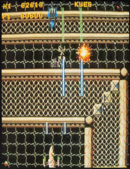
◆DODOK（ドウドク）
ギロチンミサイルを出す。貫通するミサイルで敵を消しさる。



◆ZUGAU（ズガウ）
2連誘導ミサイルを出し、発射されたミサイルは自機を左右に動かすことによって誘導できます。



◆KUES（クース）
ロングレーザーを装備しており、使い易い武器のひとつです。



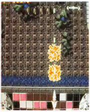
開発から君へ熱いメッセージ



以上が基本進化の紹介です。進化は進む程スピードがあがり、装着する武器も威力のあるものになっていきます。しかし、自機は進化に伴って巨大化していきますので、敵に当たり易くなります。

ここまでの進化は空中物のみで、地上物のみの進化はありませんでした。しかし、2種類の敵キャラクターを自機にドッキングさせることによって、対地上用兵器がパワーアップされます。

それともうひとつ注意。各々の進化の有効タイムは20秒。退化5秒前に警告音が鳴り、1ランク退化します。



ついに出ました

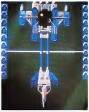
次にこのゲームの開発者Fさんから、色々とお話を聞かせていただきましたので、Fさんの紹介を兼ねて、エピソードの数々を披露してみましょう。

破壊できるか 難敵ベータ・エフ

Fさんは今回効果音とソフト以外を担当されました。クルミが大好物で、23歳と若い彼はゲームを手がけるのは初めてだったそうです。

だから、そこには色々な苦労話が当然ありました。

たとえば、最初キャラクター数は100種類を越えるものでしたが、メモリーの関係上およそ50種類にものぼるキャラクターが没。その中でも、敵キャラクターの戦艦はおしい物の一つで、残念ながらゲームには登場しません。せめて写真だけでも紹介しておきましょう。

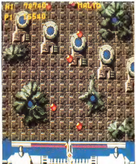






でも、生き残ったフィーチャーに隠れエクステンドがあります。これは、あるシーンで、あるキャラクターを、地上用ミサイルで決まった数だけ当てると、上の方から何か落ちてきますので、取ってみると一機増えます。でも出すためには、かなりの腕が必要とされ、今だにこれをやってのけた者は誰一人としていません。

ゲーム中に地下をうごめいたり、シーンの最後に登場するキャラクターはPATA F（ペータエフ）といい、ほとんど破壊不可能なキャラクターです。普段はアミの下におり、ゆっくり下から上へとランダムに動きます。アミがない時は噴炎をはいて、キャラクターを苦しめます。奴の弱点は噴炎を出す穴で、ここに10発、地上用ミサイルを撃ちこむことによって破壊できます。でも噴炎をはいている時に当てても効果がないので、かなり難しいです。

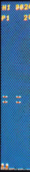


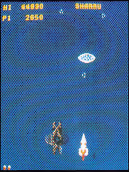
突然変異型の進化したもの。ビー玉状の弾はランダムに発射される。狙いが定まらないので扱い方に注意

このゲームスコア表示には、一応一千万点の位までありますが、そこまでいくのは？ 開発のFさんはおそらく百万点でもいかないのでは？ と言っておりました。Fさん自身も12シーンまでいくのがやっとだったと言っております。16シーンの難しさは低シーンのレベルとは比較にならない程高いのです。不可能とはいわないまでも相当の腕が必要です。

不可欠の技は 退化して逃げる

このゲームはシーン制で、16シーンをクリアすると、8～16シーンをループするそうですが、みなさんはそこまでいけるか？ 挑戦





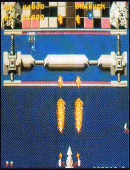
◆SHARRU（シャルル）
分裂小レーザーというものを持っており、敵に当たった瞬間に2つに分かれ、前方45度の角度にとんでいきます。低い進化の中ではかなり強い方です。



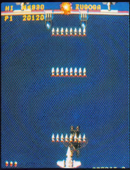
◆MISEAVE（ミシーブ）
BEASの弾が3連射砲になったもの。使いやすい武器です。



◆TWIPET（ツイップ）
スピードアップレーザーを出します。発射された弾が途中で一時停止し、スピードを上げてとんでいくもの。その動きから、鳥さんとも言われている。



◆SHASUEM（シャスーム）
火炎ビームを出す。発射された直後の炎はかなり長く、幅広い。



◆ZUGOGA（ズゴガ）
8連誘導ミサイルを使用。ZUGAUの8連射砲だと言えば、みなさんもおわかりになるでしょう。



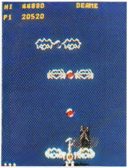
◆GYASHARRU（ギャシャルル）
オニオンリングを出す。SHARRUの分裂ミサイルが巨大化したもの。別名イカリングとも言われています。

してみて下さい。
敵のランクの上がり方は、自機の進化状態ではなく、シーンの中のランクは常に変わりません。但し、8シーンを越すあたりから敵の攻撃は鬼のようになってくるので、普通のプレイヤーでは、ここら辺が限界かも。私も8シーンで全滅しました。
でも、どんなに難しくとも必ず抜け道はあります。ここで、みなさんにもとっておきの技を伝授してしまいましょう。



レーザー発射

それは「なるべく進化して、敵の弾に当たること」ということです。なに、全然意味がわからないって？ つまり、こうです。自機が敵の弾に当たって退化し、最後はPISTERになるのは、前の方で説明しましたが、この退化している時というのは、当たり判定がなく無敵の状態になっているのです。
ですから、どうあがいても死んでしまうと思ったら、即敵の弾に当たってくぐり抜けることをおすすめします。でも、この方法だとシーン最後の要塞PATA　Fを破壊するのは不可能だ、と言うのですか？
ご安心下さい。シーン終了まぎわには有人機がかなりとんでくるので、そこさえ逃さなければ、だいじょうぶです。もしも、運悪く1個も取れなかったとしても、逃げまわっていれば、PATA　Fというものは、ある一定の攻撃を終了すると、画面上方に消えていき、そのシーンはクリアとなります。
とにかく退化して逃げる技は、シーン12以降は絶対不可欠になるもので、この技が使いこなせないとはまってしまい、その場でゲームオーバーということもあるかもしれません。
この技を使用する際の注意は、なるべく進化しておくということと、退化しているときでも、EVOLを取ることを忘れてはいけないということです。進化していればしている程、時間もかせげますから。EVOLは退化しているときも当たり判定があるので、できるだけ多く取った方が得です。



これが最強のバリアー弾を出すDEAME

では最後に突然変異の究極であり、唯一の逆進化である、BLACK DEAME（ブラックディーム）へのステップをお教えしましょう。
まず第1ステップとして、ある成長過程でEVOLを取らずに一定時間進行してみましょう。突然変異への道がひらかれるはずです。
第2ステップとして、EVOLを取りつつ突然変異型へと進化しよう。そして自分の影に注意していれば、何かに気付くはずです。↖

あげちゃおう最大のヒント



はて、いったいなんなのでしょうネ　この写真は？

↙ここまで言ってもわからない人には、最大のヒントを上げてしまおう。それは、ゲームタイトルをよく見ることだ!!

重ねてPR—ホントに楽しめるよ

ダーウィン4078はパック画面256面以上、自機の攻撃パターン51面以上、敵の種類80種以上のキャラクターを持った素晴らしいゲームです。
しかも、今までにあったパワーアップものとは違い、態勢を立て直すことが不可能ということはほとんどありません。難易度的にもそれ程高くはないと思いますので、初心者からマニアまで、各自が楽しめるとても良いゲームです。
みなさんも街でみかけたら、一度はプレイしてみて下さい。やって損はありませんから。

（藤島厳碩）

怒 IKARI

炸裂アドベンチャーゲーム『怒 IKARI』の攻略

この『怒-IKARI』というゲームを見て、『TANK』を思い出した人もいると思う。それもそのはず、開発した人もこのゲームを開発する際『TANKⅡ』ということを頭においていたというのだから。コントローラーも、『TANK』レバーを細長くしたもので、動かし方も同じだ。ボタンは2つあり、内側が機銃発射、外側が手榴弾発射? と戦車の乗り降りに使う。

生き残るためには前進のみ

『こんなことは、もう知ってるよ!』という人がいるかもしれないが、ストーリーを簡単に紹介しよう。

第1の戦い(TANK)を終えた主人公は軍隊をやめ、傭兵となった。初仕事は特殊部隊をひきつれ、敵地に侵入し秘密を探り、それを破壊することだったのだが、特殊部隊の中に敵のスパイがいたため、派手に敵地へ主人公たちの乗った飛行機は墜落してしまった(デモでわかるでしょう?)。主人公はやっとの思いで生きのびたのだが、他の隊員はみな死んでいた…と思いきや、クラーク少尉が無傷で現われた。しかし奴は信用できない。しかも敵部隊にも発見されてしまった。主人公は生き残るため前進を決意した…。

破壊力アップ 大切なポイントはB

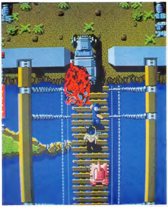
それでは、このゲームについての具体的なことを書いてみる。

まず、赤の歩兵を倒した後やゲートなどを倒した後に出るパワーアップポイントであるが、機銃の絵を書いているのが、機銃の持数アップ。手榴弾の絵を書いているのが手榴弾の弾数アップ。GASが戦車エネルギーアップと手榴弾、機銃の弾の持数アップ。Bが手榴弾と戦車時の弾の破壊力アップ。このBは大切なポイントだ。

Lが機銃弾と戦車時の飛距離アップ。Fが機銃弾と戦車時の弾が



前方に戦車発見!! 戦車にさわって手榴弾ボタンを押すと乗り込めるぞ



橋頭堡の最後の関門。まだまだ先は長いぞ



橋の入口の防衛線に突撃だ「うわぁー やられてしまった—」トーチカの爆発に巻き込まれないよう気をつけよう





四方八方に弾を撃ちまくるヘリコプターには、機銃は通用しないぞ。手榴弾で破壊できるぜよ



戦車がやられたら、すぐ脱出しようさもないと爆発に巻き込まれるぞ

何にあたっても、その場で爆発せず遠くまで飛ぶ。Sが戦車弾の連射力アップ。Kがその場面にいる歩兵全滅。

また、このゲームはプレイヤーの腕前によって難易度が変わるので、常に同じ所で同じパワーポイントが出るとは限らないのであ～る。これは敵の攻撃パターンも同じである。これがこのゲームの大きなおもしろさではないだろうか。

戦車に乗ったら怖いのは手榴弾だけ

次に、戦車についてだが、よく敵の弾に当たらないようにする人がいるが、戦車に乗っている場合弾に当ってもエネルギーは減らない(手榴弾は別)。エネルギーは5秒たつごとに、1ゲージ減るようだ。だから、戦車に乗ったら手榴弾だけに気をつけて前へずんずん進むべし。慣れてきたら途中で点かせぎをするのも良いだろう。

またエネルギーが0になってから脱出する人もいるが、これはよくない。脱出した後、この戦車は爆発するので自分が不利になるからだ。だからエネルギーの残りが、あと1つか2つになったら脱出すること。近くにGASのパワーポイントがある場合は別だが…。

歩兵の状態の時の心得は、まず頭には、あたり判定がない。すなわち、頭に弾が当っても死ぬことはないのだ。

次に、手榴弾は左手で投げているということを考えて、手榴弾を投げていただきたい。特に、ヘリコプターに対しては、何回投げても破壊できない時がある。こういう場合、「シャレならんで～」と言ったところでどうにもならない。そこで、左手で投げるということを考えて投げる場所を変えればよいのだ。

さて、ここから面別の攻略法を書くとしますか…。

スタートから第1ゲート
点かせぎに徹せよ

ここでは、特に言うことはない。ただし上級者にとっては、すでに闘いが始まっている。というのも、このゲームでは最終面をクリアすると100万点ボーナスが入るのだが、あとはそこまでの点かせぎがものをいう。そこで、この面でもできる限りの点かせぎを上級者は行なうべきだろう。

まず、かせぎの方法としては、第1に主人公に全く攻撃せずに画面を横切る敵がいるが、こいつらを全て倒すのだ。こいつらも、もちろん点数が入るので、かなりの点数源になるだろう。しかしこれをやったといって究極のかせぎと思うのは、砂糖よりも甘い。

くわしい得点システムはわからないが、1発の手榴弾で複数の敵を倒すと高得点が入るのだ。これもフルに活用していただきたい。

次に、この面の川地点の少し前の所（たまに左に戦車が置いてある所）は、画面右から敵がぞくぞくと出てくる。そこでこの地点で前進せずに止まり、右から出る敵をどんどん殺していこう。

何？ セコいだと？ おたくもまだ、甘いですよ。

橋の地点周辺では先制攻撃を心がけること。橋を渡ると、敵の大軍が来るので、これを手榴弾をタイミングよく投げ、全滅させ高得点を取ろう。この地点からゲートまであと少しだが、すぐにゲートへ行かず、この場所で左右から出る敵を殺しつづけて下さい。

書き忘れたが、このゲームでは同じ所でずっ～とねばると、高速ミサイルが来るので注意！ だから、その辺を考えてかせぐこと。

この面のゲートは簡単だが、高次面のゲートは手強い。そこでゲート戦のコツを書く。

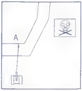
あまり、強気になって突っこむのはよくない。ここでは敵を殺せる範囲に入ればすぐ手榴弾又は機銃を発射し、すぐ後へ下がる。これを何回もくりかえせば、道はひらけるぞ。このゲート突破時に8万点あれば良いであろう。10万点も可能であるぜよ！

第2ゲートまで
—さっさと片をつけろ

最初に図1のような所があるがここでは対岸にかまえている歩兵Ⓐをさっさとやっつける。やっつけとかないと、この歩兵Aから赤色手榴弾の洗礼をうけるぞ

ここから少し進んだ図2の地点の歩兵Ⓑも、さっさと殺らないと、泣きを見る

図1



▲戦車に乗って、真先にAの歩兵を殺そう

さて、ここから戦車戦が始まる。もちろん、この時点で戦車に乗っていると思うので、図2のⒸの基地を破壊する。ここの手前に敵戦車がいるが、すぐそばの味方戦車なんか無視して攻撃すること。

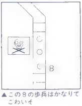
Cの基地を破壊したら手前の橋を渡って、GASを取る 取ったらすぐに右上へ2発発射！ 右上の敵戦車が死んだのを確認したら、上へ行かず、さっきの橋を通って右岸に移った方がよいだろう。下手に上へ行くとセンサーに反応して誘導ミサイルが来るぞ！

右岸にわたって少し上へ行くと左上から敵戦車が来るので、それも出現、即破壊する。その後、歩兵の団体さんが現れるので前もって攻撃しておこう。

その後に前から巨大戦車が現れるのでこれも出現したら、即破壊！ すぐに上へ進んでいき、ゲートを壊すとGASが出るので、戦車に乗ったまま、これを取り、ボタンを押したまま突っこむ。ただし左右に赤色手榴弾を投げるつわものがいるので少し注意。弾を乱射しながら、戦車のままゲートを突破し、第3面へなだれこもう

この場面でも左右から歩兵がぞくぞく出るのでかせごう。

図2



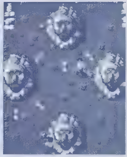
▲このBの歩兵はかなりてこわいぞ

第3ゲートまで
移動地雷に要注意—

前半の陸地帯では、基地の手前に誘導ミサイルのセンサーがあるので注意



あーあ、だから気をつけろといったのに



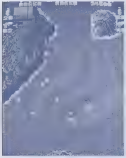
「人面石の矢に気をつけろ」とでもいってるのかな



歩兵かウンャウジャ Ⓑがあると非常に楽ですが……



ヘリコプターが止まってるぞ。中央のお二方は〝阿波踊り〟を踊ってらっしゃいます



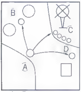
岸にすらっとなっんだ歩兵との死闘、タイミングを見計らって一掃せよ。



左右の石には、仕掛けがあった罠にかかってる人がいますね

しばらく行くと、海の場面が広がる。ここでは移動地雷がうっとうしい存在である。
　まず少し進むと、移動地雷が登場する。そこでまた下へさがり陸の上に行くと、移動地雷が岸にくっついてジリジリと下へ消えていってしまう（自分のそばでチョロチョロしてなかなか消えない場合は、自分の場所を変えると良い）。他の所の移動地雷もこのようにして消そう。
　次に左からヘリが登場するので即破壊し、次に陸地が見える。ここは中央右の火炎放射兵を先にやっつける。とにかく先制攻撃が大事だ！
　おっと、その前に、島に上陸したら画面右端にくっついて、少し前へ出て、上から出るヘリを破壊するように。このあたりから、下からひんぱんに敵が来るので注意するべ～し！
　移動地雷を葬ったら上に行き、3つの小島にいる兵隊を倒し、すぐに真中へ赤色手榴弾を投げ、全滅させる。いよいよ陸が見えるが、ここで右上から左下へ敵が走ってくる。この時、走ってくる歩兵の数が4人以下だと、下から歩兵が登場するので、すぐ後へ手榴弾を投げること。
　少し先に右の陸でヘリが止まっている所は、手榴弾ボタンを押しっぱなしにして図3のⒶのあたりから、Ⓑ、Ⓒ、Ⓓへ手榴弾の雨を降らそう。先にⒸのあたりの歩兵を殺しておくこと。その後はⒷを重点攻撃し、たまにⒹから歩兵がくるのでそれを攻撃し、上へ行けそうになったら上へ突破する。後は移動地雷を葬った後にゲートへ。

図3



▲Ⓑ，Ⓒ，Ⓓの方向へ手留弾を投げまくろう。

　この辺から、ピンクに光る歩兵がいるが、あれは近づくだけで爆発するので注意が必要。

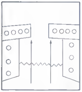
第4ゲートまで
―とにかく敵がウヨウヨ

　この時点で、Bポイントが無いと最終面クリアは難しいですよ。死は許されない！　まず戦車に乗ったらすぐ、真上を攻撃する。
　戦車を破壊したら、右へ回って上へ行く（真上にはセンサーが…）。GASを取る前に、上の歩兵2匹と戦車2台を画面上方ぎりぎりで壊し、GASを取り、ボタンを押したまま、ズンズン前へ進み、乱射する。敵戦車の出現位置をある程度覚えておこう。人面石地帯の真中にGASがあるので、ガス欠になる前にこれを取ろう。
　ここを突破すると古代遺跡？だ。ここは画面左右に、赤色手榴弾兵がウヨウヨいるので、常に端を攻撃すること。また真中には、センサーがウヨウヨある。
　パターンは一番左端を通り、人面石が目前まで来たら右へ行き、右端に来たら上へ行き、GASを取る。不用意に真中へ出てはならぬ。あとは端をつたって上へ行こう。また人面石から出るミサイルは人面石の反対側の端で待っていると止まる。橋の直前に右から歩兵が出る所があるのでそこでかせぐべし。橋の所の2人の歩兵は、FとLがあれば、画面上方ギリギリで殺せます（機銃で）。
　戦車に乗ったら、また乱射して上へ進む。橋をわたると、左上から巨大戦車。次に真中からヘリが来る！　先制攻撃だ！　ゲートの所は図4の矢印の所はセンサーに感知されないので、左右の敵をすべて破壊したら、矢印のように抜けよう。

第5ゲートまで
―手榴弾ボタンを押して押しまくる

　前半の3連戦車の所は、草の上に乗りあげて前へ進んで下さい。
　少し前のGASを取るときも注意すること。海では、移動地雷を消すことができない。また、後からも歩兵が出るのでここは難しい。攻略法も無い。まぁ、手榴弾ボタンを押し続けよう。
　ゲートでは左右の敵を殺した後の人面石から出るミサイルがやっかいだ。1つ目は抜けたら、自分の頭を2つ目の人面石のミサイルに重なるぐらいにして、そのまま、左端へ行く。しばらくするとミサイルは止まるだろう。また、この間は後の敵に注意！

図4

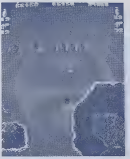


▲周りの敵を倒す時や倒した後は，矢印の所を通って上へいく。

最終エリア
―君は社長の顔を見れるか

　地面がコンクリートになっている最終面である。
　ここで言っておくが、この面の全ての歩兵は近づくだけで爆発するぞ。
　火薬庫を2つ破壊すると、また先と同じ様な所に出る。しかしここは、半分より上側はセンサーだらけだ。たいてい白の線の上を歩くと大丈夫だが、センサーに感知される場合は、半分までできたら、右端から通る。
　そして、さくをこえると道が少し狭くなる。最初の火災放射部隊は機銃で気長に1人づつ殺していこう。
　次に基地が真中にあるが、これを破壊した後のGASは右のくぼみに入って、上から取る。取ったら右端にくっついて前へ進むとセンサーに感知されない。赤のカーペット？　が見えたらド真中を通って進む。センサーなどは無いぞ！
　さて、最終難関だ。ここは1人犠牲にしてもいいから右はしの砲台を、ブッ壊せ！　なるべく死ぬ時は前へ出て死ぬ。後は残機にものをいわせて前へ進むだけだ！
　最後には、SNK社の社長の顔をした巨大人間が出て、ジ・エンドだ。
　必勝テクを2つ書く。まず、センサーへ飛んでくるミサイルだが、これはセンサーより少し上で爆発するので、下へ逃げる方が絶対よい。次に赤色手榴弾を投げる歩兵だが、そばにいると、ポンポン投げてくるので、1回遠くへ離れ、攻撃がおさまったら近よって1発で仕留める。これ絶対必要テクぜよ！

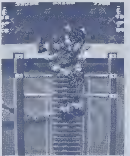
（STAC　VIL）



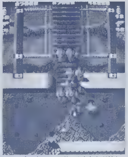
敵は水の中でもなんのその。敵の歩兵の動きがおもしろいゲームです。よく観察してね。



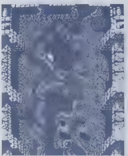
バズーカー男が4匹いるぞ。手榴弾のほうが楽かな？



橋を渡ったら、再びノンイフィールドは広くなる。ゲートは近い!!　気をゆるめないで進もう



いらっしゃーい!!　こんなヤツはちょろい、ちょろい。でも油断は禁物。動ける範囲は限られているんだから。



「お前、センサー踏むなよ!!　ミサイルが飛んできたじゃないか!!」　2人プレイのときは相棒のミスも命とり



戦車は強い!!　燃料切れに注意し、相棒と協力しながら積極的に攻撃しよう!!　でも水の中は進めないのが玉にキズ。

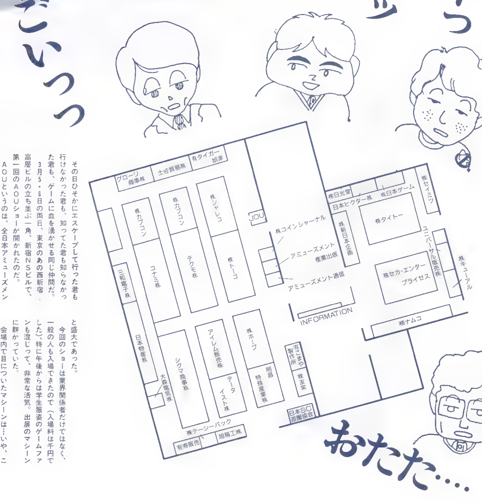
ニューゲームが君に大接近

特集・AOUショー

君は知ってるかい？

ゲーマーの心を操る陰の仕掛人　その名は？

いま明かそう。



その日ひそかにエスケープして行った君も行けなかった君も、知ってた君も知らなかった君も、ゲームに血を湧かせる同じ仲間だ。

3月5・6日の両日、東京のあの西新宿高層ビルの立ち並ぶ一角、新宿NSビルで、第一回のAOUショーが開かれたのだ。

AOUというのは、全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会という長いなが一い名前の略称で（たぶん　君は覚えられない）、それはともかく、出展メーカー数37社と盛大であった。

今回のショーは業界関係者だけではなく、一般の人も入場できたので（入場料は千円でした）、特に午後からは学生服姿のゲームファンも混じって、非常な活気。出展のマシーンに群がっていた。

会場内で目についたマシーンは…いや、これは次のページをめくって、ボクらゲーメスト編集部が徹底取材した報告を読んでいただきたい。

勢揃いニューゲーム

特集 AOUショー 君に大接近



一作々々が味の濃い作品 アイレム

今回のAOUショーにおけるアイレムのビデオゲームの出展作はバトルバードのみでした。この作品は昨年のAMショーでも出展されていたので、ご存知の皆さんも多いと思いますが、少しだけ説明したいと思います。

ゲーム内容は至って簡単で、自機バトルバードを操作して敵を破壊する、というものです。一定の地点まで行くと要塞が出現したり、よくあるタイプのシューティングゲームなのですが、これまでのゲームとは一味違うのです。実は、このゲームは〝画像偏光方式〟というシステムを導入しているのです。

画像偏光方式とは、赤と青のフィルターを通して合成画像をのぞきこむことにより、立体感あふれる画像が楽しめるというシステムで、シューティングゲームの臨場感を味わうには最適だといえるでしょう。（ひと昔前に　オズの魔法使い　というテレビ番組が、このシステムを使用して〝立体テレビ〟を放送したのは皆さんご存知かな？）。

私個人としては、バトルバードのみの出展というのは多少さびしいような気がしたのですが、アイレムの方がこう語ってくれました。

ショーは作品発表のためのよい機会であり、今後も大切にして行きたいと思います。同時に、私たちは、自社の長期的な展望のもとに、マシーンの開発・販売を含めて、仕事をすすめていくという方針をとっておりますので、ショー開催の時期と私たちのマシーン発売の時期とがズレることがあります。

あくまでも私たちは、今後もすぐれた、楽しめるゲームマシーンを提供させていただくという姿勢をつらぬいてまいりますので、どうぞ今後共ご声援下さい。

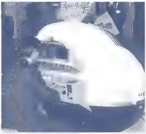
さすがは「遊びをみつめていく」アイレムです。良質のゲームを製作しようとする姿勢はスバラシイものです。

ただ、バトルバード自体は立体感あふれる画像でよいのですが、その内容が他のシューティングゲームと大差ないのが残念な気がします。せっかく立体画像で見えるのだから、内容も凝ってほしかったと思います。

過去にもスパルタンXなどのヒット作を生み出したアイレム。私たちは応援しています。

がんばれ、アイレム！

（担当　橋モトス）



画像偏光方式採用のバトルバードはアイレム自慢の作品だ



ユニークさも忘れない SNK

今回の出展作は、TANK（昨年のAMショーですでに出展ずみ）とASO、そして怒－KARIの3作でした。ASOと怒－KARIに関しては、別ページで紹介していますので、そちらの方をぜひ見て下さい。

今回出展されている作品に共通しているのは、最終面がある、ということです。最終面の設置というものは、プレイヤーの目標（最終面をクリアーするということ）

がはっきりしているため、「極めたか否か」を判断するのには良いのですが、あこぎな点かせぎのゲームになってしまう可能性を含んでいるともいえます。
その点、SNKの作品は点かせぎより最終面クリアーの方に魅力があるように製作されている（と思う）ため、内容が濃くなっているのではないでしょうか。
また、SNKの作品には「お遊び」の要素が多分に含まれている点も私個人としては好きです。ASOの要塞のモデルや、怒―KARIの最終メッセージなどなど（へタをすると内輪ネタで終わってしまう？）。
魅力いっぱいのSNK。今後も楽しいゲームをたくさん製作してほしいものです。
（担当　御旅屋）


伴北と、SNKの述さん


怒―KARI。特集ページのほうも見てね

サウンドとグラフィックの
カプコン

今回のカプコンの出品は「闘いの挽歌」のみで、タイトーの筐体（2人ができる）が10台位入っていました。それがなんと、朝からずっと空きがないほどの人気、というのも、すぐゲームオーバーになるために、マニアから大人まで、みんなが連続してやっている（俗にいう“はまっている”）状態でした。
それにしても難しいゲームが出たものですね。

やり込むほどに味がでる
闘いの挽歌

AOUショーでのカプコンの唯一つの作品は、『闘いの挽歌』というアクションゲームでした。
一見すると、「あれ、魔界村かな」と思われるような、相変わらずのグラフィックで、ゲーム内容は、しいていえば、スパルタンXといった感じのゲームです。



プレイヤーは剣と盾を持ち、2つのボタンでこれらを使いこなします。また、レバーを下に入れるとしゃがみ、上に入れるとジャンプします。さらに、“JUMP”と書かれた赤い所でジャンプすると、通常の数倍もジャンプすることかできます。
〈主な敵キャラ〉
1戦闘員
髪を紫色に染めて、サングラスをかけ、棍棒を振り回す奴ら
2ナイフ投げ
ナイフは盾で受けられますが、火の玉がやっかいで、受けると剣と盾がふっとばされてしまう。
この他、敵キャラはなかなか豊富で、ガンスモーク・セクションZと不調気味のカプコンの、久々の快作であるといえましょう。しかし、（AOUショーの時点では）非常に難易度が高く、一面もクリアできない人間が続出した点が少々頭の痛い所ですか、面か進むにつれて、どんどん新しい敵か出てきたり、スクロールが変わったりなどという面白さかあり、やり込むにつれて、味の出る作品であるかもしれません。カプコンの力の入ったこの一作を、ぜひプレイしてみて下さい。
（担当　浜）



タイトル画面。魔界村みたいだが



剣も盾もない



残人数がないっ。生き延びるには


るぞ


アッノルマンガ矢を撃ってくる

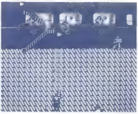
期待は大きい
コナミ

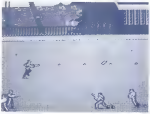
昨年はツインビーやグラディウスといったヒット作を生み出したコナミ。今回のAOUショーにおいても、すばらしい作品を出品してくれるだろう…とコナミのブースへと向かいました。
今回の出品作は『マンハッタン24分署』と『大列車強盗』の2機種。両者とも難易度はかなり高く、高度なテクニックが要求されるマニア向けのゲームといえるでしょう。
（担当　御旅屋）



緊急事態発生!! 脱獄囚から市民を守れ――
N・Y151・西・第100ストリート
マンハッタン24分署

マンハッタン刑務所から脱走した囚人たちが、市民を人質に街や巷を占拠した。刑務所には所長か監禁されている。アメリカン・ポリスが単身、街へと乗り込む。市民を助け、目指すはマンハッタン刑務所だ!!
8方向レバーでアメリカンポリスを操作し、セレクトボタンで武器を選択、ショットボタンで攻撃をします。人質の市民を助け、ならず者の囚人たちを倒して、マンハッタン刑務所を目指していくゲームです。
プレイヤーは初めはピストルを持っており、人質の市民を助ける（500～2000点）と、武器がロケットガン、催涙弾と増えていきます。
ロケットガンは破壊力か最も大きく、ドラム缶やジープのような大型のものも破壊することかできます。また、直線上の敵すべてを倒すことができるという利点がありますが、連射がきかないのが欠点です。
催涙弾は地上の敵だけではなく、2階の窓の敵も倒すことかできます。窓の敵は得点か高いので、かなり有効な武器です。
これらの武器は、誤って市民を撃つと、すべて無くなってしまうので注意してください。もちろんポリスがやられても武器はなくなります。
このゲームにも隠れキャラ（5000点）か多数存在します。出し方は簡単ですから、皆さん自分で発見してください。
――これは『大列車強盗』にも


催涙弾で敵を撃破!!


4面。ここまで来るのがまた大変

言えることですが、舞台設定とゲーム内容が前作の『グリーンベレー』とそっくりだということ。キャラクターも似かよっており、新鮮な感じが得られないのが残念です。しかし、3種類の武器に関してはそれぞれに特徴があり、「この場面ではこの武器」といった作戦をたてる時の重要なポイントとなっていて、大変良くできていると思います。これでBGMが入っていたら、もっと良くなったのではないでしょうか？

8方向レバーによる攻撃というものは、すでに『戦場の狼』などで使われているため、慣れている人には問題がないでしょう。しかし、ポリスの当たり判定がかなり厳しく、倒した敵が弾を撃ってくることもあるため、難易度は相当高くなっています。初心者は「あっという間にゲームオーバー」なんてこともあるでしょう。

（担当＝御旅屋）

アウトロー狩りは、俺がやる。
大列車強盗

奴らの子守唄は、俺が唄ってやるぜ。ムチでもガンプレーでも、素手だろうと俺は勝つ！

4方向レバーと3つのボタン（パワーアップ、攻撃、しゃがむ）で主人公を操作して、列車強盗達を倒してどんどん前へ進もう。ステージ最後の敵のとりでを突破すれば面クリアー。面が進行すると共に、敵の攻撃も厳しくなってくるぞ！

まずプレイを始める前に、プレイヤーは自分の好きな武器を選ばなければいけません。武器はムチとピストルと自分自身のパンチの3種類がありますが、一度選んだら武器を持ちかえることはできないので、よく考えて選んでください。各武器の特徴は以下の通りです。

♡ムチ…射程内の敵のすべてを倒すことができる。

♡ピストル…オーソドックスな武器。

♡パンチ…攻撃のできる範囲が他の武器より小さいが、倒した敵の反動で他の敵も倒せる。高得点をかせぐことができる。

武器を選んだら、ゲームスタート！　$袋を拾いながら敵を倒していくわけですが、車内も屋根の上も3列構成になっているため、前後だけではなく左右の敵も攻撃することができます。3列構成の2段がまえ（?）をフル活用しましょう！

また、敵の投げ縄や銃弾、ナイフはしゃがんでよけることができます。しゃがんだまま（ボタンを押しっぱなしにする）での攻撃も可能です。(これをマスターしないと面クリヤーは無理!?)。

途中、箱を持った男が出現しますが、これを倒すとパワーアップ



ムチは射程内の敵を一撃で倒す！



客車の中ではしゃがんだままの攻撃

新型筐体がカッコイイ
ジャレコ

ジャレコの今回の出展作は、縦横スクロールで人気抜群の『アーガス』と、新製品『マイティ・エンジェル』の2作でした。

両者とも、ジャレコ自慢の新型筐体『ポニーマークII』を使用していて、ブースが整然として、とても美しい感じがしました。小さなスペースを有効に利用するには、このような斬新なアイデアが必要なんですネ。清潔な感じもただよっていて、なかなか良いと思います。

オペレーター側の立場も考えてみようとする姿勢は、今後の業界の課題でもあって、良い方向だといえるでしょう。

（担当　御旅屋）



ジャレコの新型筐体、ポニーマークII

迫力満点の横スクロール
アーガス

このゲームの大きな特徴は、画面が縦だけではなく横にもスクロールすることです。横スクロールのおかげで、2画面分のプレイフィールドが確保でき、広がりのあるゲームに仕上がっています。

操作方法はいたって簡単。レバーとボタン2つ（空中攻撃用、地上攻撃用）で自機を操作する、というものです。また、地上のE、B、Pを3個撃つことにより、スペシャルウェポンを使用することができます。

E…エネルギーボールが画面の中央に出現します。これを取ると、画面のすべての敵と弾が消滅し、ボーナスとして1000点×敵数がプラスされます。

B…次元シールドが出現します。このシールドを着けると、10秒間無敵になります。

P…これはデュアルパワーといいます。ファイターにパワーアップパーツが着き、破壊力が2倍になります。スピードもアップして攻撃力は抜群です。

他にもLブロックというものが出現しますが、これを撃つと各面終了時に、撃ったブロック数×着陸タイムがスコアーに加算されます。しかも着陸する時に0秒で自動着陸すると、なんと1万点×Lブロックの数の得点になるのです。だからなるべく0秒で着陸するようにしましょう。

アーガスはグラフィックも美しく、BGMもなかなか良い仕上がりになっていて、とても良いゲームだと思います。そしてあの横スクロールの迫力！　めざせ全16面クリアー！

（担当＝野崎）



グラフィックはきれいだが難しいアーガス

キラリ光る場所を撃て
マイティ エンジェル

このゲームは、悪魔の力によって閉ざされた空間を、かわいい天使が次々に打ち破っていくゲームです。操作方法はレバーとボタンが2つで、1つはフラッシュボタン、もう1つがショットボタンです。

また、F、S、弓矢があります。Fはフラッシュが1つ増えます。Sは敵が少しの間ストップします。弓矢はショットミサイルがパワーアップします。他にも輪が出てくることがありますが、これを取ると、左右に弾が出ます　丸形の敵を16発撃つと爆発して、別の世界に行くことができ、先に進んで行くと光っている所があります。そこに照準をあわせて撃つと1面クリアーです。

このゲームは弾に当たると死にますが、敵に当たっても死なないので、まだいくらか楽です。緑色をしたスライムみたいな敵、アミバは取りつきにきます。それに取りつかれるとスピードが遅くなって弾がよけにくくなります。その時はフラッシュを使ってアミバを破壊したり、または左右にレバーを動かして振り払ったりして下さい。

ここで、最初のほうの面の紹介を少ししてみましょう。

1面の照準をあわせるところはピラミッドみたいなところです。

2面は教会の十字架です。

丸形の敵を攻撃する時に注意することは、敵の弾は4つにわかれて、自分の手前で、1つにかたまって向かってくるということ。よく覚えておいて下さい。

先の面に行くと赤い十字架が飛んできたりして、それに当たるとアイテム（ランプ、爆弾など）が手に入ります。これを使用することによって、多数の敵を一度に倒すことができます。パワーアップの使用回数には制限がある（3回まで。使用可能なときはプレイヤーが光ります）ので、ムダ使いをしないように！

――このように自分の攻撃能力が多彩であることが、このゲームをおもしろいものにしているといえるでしょう（慣れないうちは大変ですが…）。

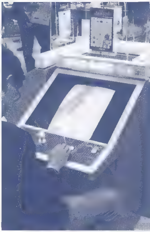
多彩な攻撃を駆使していくためには、多少の練習が必要ですし、面ごとに敵の攻撃パターンも違うため、ゲームの難易度としては「やや難」といったところです。

（担当＝御旅屋）

死んでしまいます。フラッシュはムダに使わないようにして、クリアーしていって下さい。

このゲームは、画面が変わった時に光る場所を撃たなければ、クリアーできない点がおもしろいですね。

（担当＝野崎）


天使がかわいい、マイティエンジェル

巨大な遊技創造体
セガ

今回のショーのセガのブースにあった数ある出展作品の中で、特に目を引いたのは、コミカルなキャラクターの戦闘ゲーム『ファンタジーゾーン』と人気ゲーム『ガントレット』の路線を行く4人同時プレイの戦闘ゲーム『カルテット』だ。

『ファンタジーゾーン』は、敵の持っているコインを奪い、集めながらレーザーガンなどの武器を買って装着し、自機の能力をアップしていく。そして最後の要塞を倒すというゲームだ。キャラクターもツインビー・タイプのコミカルキャラとなっており、ゲーメスト編集部の評価は高い。

一方、『カルテット』は4人同時のシューティングタイプで、敵の親玉の持っている鍵を奪って、いちはやく出口から脱出するというものだ。

この2機種どちらとも今回のショーの目玉といえるだろう。

秋のAMショーに出展した『スペースハリアー』に次いで目玉作品を出展したセガであるが、今後とも我々ゲーメストの心を奪うようなゲームを作っていって欲しい。

（担当　長崎）


スペースハリアーも今回のショーに出展してたんだよ

かわいいキャラがやってくるぞ
ワンダーブック

主人公のコミカルな原始人をコントロールして、数々の障害を乗り越えゴールまで進んでいくゲームだ。

2方向レバーと、武器ボタン、ジャンプボタンで主人公をコントロールして、ゴールまで進んでいく。

行く道には、フルーツや卵、それに数々の敵や崖などがある。卵はさわると中から武器のオノや天使、スケボーなどが出て来る。オノは武器ボタンを押すと前に投げられて、敵をやっつけることが出来る。天使は主人公の体に取り付き、主人公は無敵となり敵に体当たり出来る。スケボーは主人公のスピードがアップし、敵に1回やられてもスケボーがなくなるだけで主人公は死なない。

フルーツは得点となり、たくさんフルーツを取ることが高得点への鍵となる。

途中の崖などは、ジャンプボタンで飛び越える。いかにジャンプボタンをうまく使うかがポイントで、慣れないうちは崖に落ちてしまったり、うまく敵を越えられなかったりすることが多い。特に、雲の面になると、ジャンプテクニックが勝負の分かれ目となる。

（担当＝長崎）



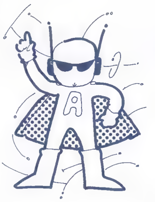
頭脳もいるぜ男の闘い
スラップシューター

氷上で激突する男たちのビッグファイト！　アイスホッケーの決定版だ。

8方向レバーでプレイヤーを操作して、パスボタンで味方にパスをして、シュートボタンで敵ゴールにシュートする。また敵に取られたパックは、体当たりで奪うことも出来る。1ラウンド3ピリオドで1ピリオドの制限時間は1分だ。3ピリオド終了時で勝っていれば次のサウンドに進むことが出来る。

臨場感あふれるグラフィックとサウンド、エキサイティングなゲーム展開と頭脳プレイは、一度ゲームの前に座った君を二度と立ち上がらせることはないだろう。もちろん、アイスホッケーのアの字も知らない君でも充分このゲームのとりこになる事間違いなし！

（担当＝長崎）



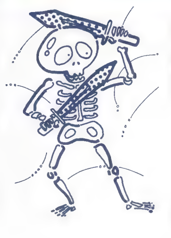
アメフトにシューティングの要素
ウォーボール

アメリカン・フットボールの面白さと、スリリングなシューティング・ゲームがドッキング！

このゲームは、アメリカン・フットボールのロボット版といったところであろう。ルールはアメリカン・フットボールと同じ、攻撃側は相手の防御を交わしながら、ボールをパスしたり、ボールを持って走ったりして相手のゴールに入れれば良いのだ。防御側はそれを防ぐのだ。そして制限時間内に相手のゴールに入れれば勝ちとなる。

オフェンス（攻撃）側はワイドレシーバー（WR）、ランニングバック（RB）、クォーターバック（QB）、オフェンスライン（OL）のポジションに分かれる。WRは画面の外でQBのロングパスを受ける役目、RBはショットパスレシーバーだ。QBは最初にボールを持ってWRからRBにボールをパスする（どちらにパスするかは、左右のボタンでセレクトする）。また、ボールを持っているプレイヤ

ーは、ショットすることができ、敵の動きを止めることができる。
ディフェンス（防御）側は、ミドルラインバック(MLB)、ラインバック(LB)、ディフェンスライン（DL）に分かれる。MLBはショット可能で、攻撃側のプレイヤーを止めたり、飛んでいるボールを撃って取ることができる。LBはパスレシーバーのマークとQBに突込む役目だ。DLはMLBといっしょに動き壁をつくる。防御側は敵のWR、RBどちらをマークするかあらかじめセレクトしておく。
ゲームはまずトライアルゲームから始まる。両サイドにそれぞれ4つ、中央に1つの標的を撃ち合って、ポイントの多い方が先攻となる。攻撃は3回で（アメフトより1回少ない）、3回以内の攻撃で敵の防御ラインを突破すれば、新たに3回の攻撃権が得られる。しかし、3回で防御ラインを突破できなかったり、味方にパスしようとしたボールを敵に取られる（インターセプト）と、攻守交代となる。こうして、時間内に先に相手のゴールにボールを入れた方が勝ちとなる。
このゲームは、アメフトにシューティングという要素を採り入れ、大変おもしろくなっている。
最後に、大事なことを言い忘れたが、1人用は対コンピューターで、2人用は対戦プレイだ。
（担当長崎）



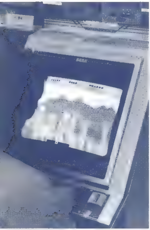
思わず力が入るぜ
メジャーリーグ

野球ゲームがついにここまで来た！ スピードと臨場感、手応え充分の新次元の野球ゲーム、それがメジャーリーグだ。
スウィングレバーとトラックボールの採用で、選手の動きがよりリアルになった。また、スクロール画面の採用と、英語による実況中継は、プロ野球ファンをこのゲームのとりこにしてしまうであろう。
まず、攻撃時の操作方法について。スウィングレバーはヒッティングで、大きく回して離すほど、強い振りになる。また、短く回せばバントも可能だ。真ん中のボタン3つは、オープン(外角)、クローズ（内角）のスタンス（狙い目）を選べるようになっている。その横にあるボタンはピンチヒッターを出す時と、走塁時のスライディングをする時に押す。トラックボールはランナーのスピードを決めるもので速く回すほど、ランナーのスピードは速くなる。また、手前に回すとバックもできる。
次に、守備時の操作方法について。スウィングレバーはここでは使用しない。真ん中3つのボタンはカーブ、シュート、フォークの種類が選べる。その横のボタンはトラックボールと併用して野手の動作に使う。このボタンを押しながらトラックボールを早く回すと、ボールがその方向に投げられ、速く回すとボールのスピードがアップする。投球時には、このトラックボールと球種ボタンを使って投げたい球が自由に選べる。また、けん制球も投げられる。
なお、1人用の時は、対コンピューター戦で2人用はプレイヤー同志の対戦だ。いずれの場合もポイント制で、ポイントが0になってもコインを追加すれば継続プレイができる。
このゲームは操作系がかなり難しく、慣れないうちは取っつきにくいかもしれないが、慣れてしまえばそう難しくは感じなくなるであろう。画面もきれいで、多くのファンを呼ぶであろう。
（担当＝長崎）

戦闘ゲームの一級品
FANTASY ZONE

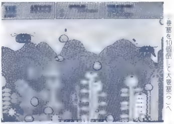
（ファンタジー ゾーン）

セガシステム16の第2弾『ファンタジーゾーン』は、素晴らしいグラフィックはもちろんのこと、敵の要塞の奇想天外さや新しい発想において注目に価します。最近マンネリぎみの戦闘ゲームの中では度胆を抜いた傑作といえます。
プレイヤーの愛機オパオパは8方向に移動可能で、ショットボタンとボムボタンで敵を攻撃できます。オパオパの目的はプラリーフからポカリアスまでの7面をクリアーし、最終面であるサルファで次々に出てくる要塞（1～7面までにでてきた要塞がパワーアップしたもの等）を倒すことです。
この目的を達成するのを助けてくれるのが金貨で、特定の飛行物や編隊、小要塞や要塞を倒すと出現し、うまく取るとGOLDのメーターがあがり、蓄積されます。
さて、各シーンでの戦闘中にSHOPとかかれた風船が出現しますが、これにうまくつかまった時に、蓄積した金貨の分だけ買い物をできるわけです。

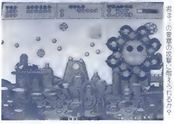


評判がよかったファンタジーゾーン

〈戦い方〉
SCENE1 PLALEAF
まず最初にスピードが必要なので、ジェットエンジンを買い、その後レーザーを買って、一気に小要塞を10個倒しましょう 要塞はモアイのような敵です。
2 TABAS
この面からは、ずっと7-WAY-SHO TとTWIN BONBでの混合攻撃で倒しましょう。要塞のヒマワリはミサイル攻撃が有効です。このミサイル攻撃ですが、2種あり、普通に撃つと放物線を描いて飛び、一方、レバーを右（左）に入れながら撃つと斜め30度方向に飛ばすことができます。これは重要なテクですので、是非マスターして下さい。
3 LA DUNE
この面辺りで、エキストラシップを買っておきましょう 要塞はレーザー攻撃をしてくる顔のある敵で、レーザー砲はミサイル攻撃だけで全滅させることもできます。
4 DOLIMICCA
この面以降では、なるべく早く小要塞を倒し、要塞にも7 WAY-SHOTを使えるよう工夫して下さい。
このあとも、感動的な要塞が次々と現われます、頑張って全面クリアを目指して下さい。
（担当＝浜）



要塞を10個倒して大要塞へ



君は、この要塞の攻撃に耐えられるか？

親玉と対決できるか、君は？
ASTRO FLUSH

（アストロ フラッシュ）

セガのニューゲーム『アストロ・フラッシュ』はボタン一つでロボットか戦闘機に変身できるメカを操作し、空中や地底を、敵を倒しながら前進し、各面の最後に現われる親玉を激破してゆく横スクロール型の戦闘ゲームです。
プレイヤーは初めは弱いのですが、敵を倒すごとにパワーゲージが増え、一定値に達すると攻撃力が一段階アップし、最高4段階までパワーアップします。
さて基本的な戦い方ですが、原則としてロボット形態でいた方がよいでしょう。
その利点は一度に3方向を攻撃でき、しかも最強パワーアップすると、たくさんの敵を一度に破壊できることです。また、もう一つの利点はスクロールが遅いので敵

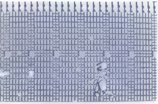
の攻撃に対処しやすいことですが、その反面、自分の動きが鈍いため、弾などをよけすらい欠点があり、しかも自機が大きく当たりやすいので、地底の面で狭い所を通る時や、周りを弾に囲まれた時、さらには親玉と戦う時等は、戦闘機に変身した方が無難でしょう。

このゲームはクラフィックとサウンドはいまいちですが（4—Dーウォーリアーズにそっくり)、先の面に進むにつれて、何がでてくるのだろうという楽しみが増してきます

例えば、親玉のバリエーションかかなりあり、1面の分子結合(フォソン）に始まり、アンドロイドや翼竜や双頭の竜などもでてきます

秘…1面と3面のある場所で×××ができますよ。

（担当＝浜）



ロボット形態の攻撃力はかなり強いぞ



戦闘機とロボット形態を使いわけろ





大ヒットを予感させるぞ
カルテット

ちまたのゲームコーナーでは、ガントレット。なる、4人でプレイできるゲームがすごい人気だが、今回のショーで、今期待度抜群のメーカー、セガからガントレットと同じ4人プレイ可能のゲーム、カルテットか出現した！

ガントレットと似ている点があるので紹介しておこう

♥1～4人まで参加できるのが同じ。

♥コンティニューができるのが同じ

♥プレイヤー数ではなく、エネルギー制限という点が同じ。

♥4人のキャラクターにそれぞれ個性があるのが同じ。

という訳で、ガントレットをかなり意識して作られていることは確かた

ゲームの内容について簡単に説明してみよう

まず、プレイヤーはリー（ブルー）、ジョー（イエロー）、マリ（レッド）、エドガー（グリーン）の中から、自分のプレイしたい色のコ・イ・ン・ス・ロ・ッ・トヘコインを投入する

プレイヤーは8方向レバー1本とジャンプボタン、それとショットボタンでキャラクターを操作する

各キャラクターには、それぞれ特徴があるんだな

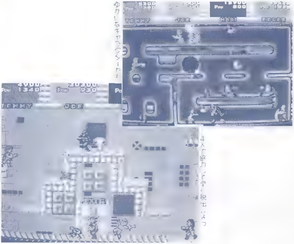
例えば…

♥リーはワイドビームガンなるものを操る

♥ジョーはメンバー中、一番移動速度か速い

♥マリちゃんは女の子のくせに強力な武器を持っておる





ゆかいなキャラクターたち

4人で協力して早く脱出しよう

♥エドガーのおっさんはジャンプ力がずば抜けている

とまあ、それぞれ長所短所かあるのた

ゲームは横スクロールのアクションゲームで、〝ギャリバン〟的な感しなのた サコをけちらし、とんどん進んでいくと、パワーアップ・アイテムなるものがわざとらしく落ちている

こいつを拾うと—

♥クツ（スピードが速くなる）

♥時計（敵か止まる）

♥キャラクターと同じ色のボール（ショット力がパワーアップする）

等々のパワーがもらえる。そしてラウンドの最後にボスがいるこいつを倒して、出口から逃げるとクリアーなのだが…。

この出口を開けるには〝カキ〟なるものか必要て（カキは途中に落ちている)、さらにこいつを拾って、一番最初に扉を開けた人(フレイヤー）は勲章と副賞がもらえるのダ

ひと通り、ゲームについて分かってもらえたかな

勝敗のキーポイントは各キャラクターの能力（ジャンプ力、スピート、ショットパフーかみな違う）を、把握することが第一だ。そしてカキを取ったら急いで出口へ向かうこと、そんなとこかな

最後のボスを倒すまでは行動か共通たか、その後のカキを開けるのか競争的なのだな

プレイヤーの性格までがバッチリ出てしまうゲームだ！ と思うよ

（担当＝井上）

あのインベーダーからのヒットメーカー
タイトー



毎回ショーのたびに、ずばぬけたクリエイティブなパワーを披露してくれるタイトーですが、今回は特に質、量共に秀れていたと評価できるでしょう。背景の美しさに息をのんだ″スクランブルフォーメーション″、軽快な音楽の″ゲットスター″、リアルな空戦ものの『ローンウルフ』、そしてシュミレーション的面白さのある剣闘ものの″黄金の城″。いずれも完成度の高い、いいゲームに仕上がっています。

プレイヤーが人間である以上、ゲームに対する評価というのは各個人による相対的なものとなるのですが、私の考える限りでは今回のタイトーは二重丸だと言えるでしょう。（担当・螢）



空戦ファンはしびれるぞ
LONE WOLF（ローンウルフ）

ワイバーンF-0の筐体（2画面合成画像）を使用したゲームの第2弾、『ローンウルフ』（タイトー製）が出ました。

この『ローンウルフ』、コックピットから見た感じの画像になっている空戦ゲームで、プレイヤーは愛機ローンウルフを駆り、バルカン砲とホーミング・ミサイルを使いわけ、襲い来る無数の敵機と戦います。

プレイヤーは各面ごとに示されるノルマ分の敵機を、燃料が切れる前に撃墜せねばなりません。ホーミング・ミサイルを発射すると自動的に敵機の内の一機をロックして追尾してゆきます。また時々くる敵のフォーメーション・アタックに対しては、ホーミング・ミサイルをタイミングよく使えば複数の敵機を撃墜することがでる。

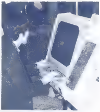
もちろん、敵機もローンウルフに対してミサイルを放って攻撃してくるので、上手に操縦して回避しなければなりません。ミサイルに当たっても一発でアウトにはなりませんが、大幅な燃料損失になるので要注意です。

ノルマをこなせないとゲーム・オーバーになってしまいます。気をつけて！

ホーミング・ミサイルや、ヘッド・アップ、ディスプレイのような感覚が空戦ファンにはたまらない。この『ローンウルフ』、君は一匹狼の名を欲しいままにする名パイロットとなれるか？

（担当＝螢）

君は最強の剣士になれるか
黄金の城



はるか昔、紀元前、暗黒の支配者に一人立ち向かう男がいた。ガリアノス！　はたして彼は暗黒の支配者を倒すことができるか？

レバーでガリアノス（主人公）の前進、後退、及び楯のポジション（上段、中段、下段）、3つのボタンで剣の動き（上段、中段、下段）を操作します

楯で敵の攻撃をかわしながら、剣を使って次々と現われる敵を倒していくのですが、楯や剣でかわせなかった敵の攻撃がガリアノスに当たると、その当たった場所の鎧が外れてしまいます。そして、もう一度同じ所に攻撃が当たるとやられてしまいます。

楯も、ある程度ダメージを受けると歪み、欠け、ついには無くなってしまいます。これを防ぐためには、時々頭上を運ばれて行く金色の楯を叩き落として拾えば″ゴールドシールド″となり、無敵の楯となります　また同じく空中を飛んで来る水晶玉″マジッククリスタル″を割ることによって失った鎧を補給することができます。さらに、鎧がフル装置の時に楯を上下に振ると、全身をカバーするバリアが張れます（剣や楯でかわせない攻撃には、これを使う）。

その他にも、飛んでくる剣を叩き落として4つ拾えば″レッドソード″となり、4秒間の無敵が与えられたり、倒した敵の武器を奪えたり…とフィーチャーも盛り沢山です。

このシミュレーション的感覚を持つ剣闘ゲーム（アバロンヒル社の『マジックレルム』や『グラジエイター』を知っている人、いるかな?）、あなたは地下の大広間、レンガの回廊、城の屋上、暗黒の異次元と4つのステージの12人の敵を倒し、宝の山を見ることができるでしょうか…。タイトー製。

（担当＝螢）



人間の動きがよい黄金の城

宇宙を舞台に闘う
GET STAR（ゲットスター）

5つの惑星を支配する″ビックデモール″を倒すため、地球から格闘ロボット″ゲットスター″が送り込まれた。あなたはゲットスターを操作し、5つの惑星の敵を倒して敵基地へと侵攻しなければならない…。

プレイヤーは8方向レバーと、パンチとキックの2つのボタンで″ゲットスター″を操ります。各惑星にいる数々の敵を倒しながら進み、最後のボスを倒すことによって、次の惑星へと進みます。

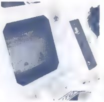
場面は全部で6つ、夜の惑星″ナイトスパイダー″に始まり、氷の惑星″アイスアンシェント″、森の惑星″グリーンフォレスト″、砂の惑星″サンドスコーピオン″、未来の惑星″ネクストフィーチャー″、そして敵の本拠地へと続いてゆきます。

時おり地面からレッドバルーンが出てきます。これを2つ取るとパンチのスピードが速くなり、さらに4つ取るとパンチが強力になり、さらに8つ取れば最も強力なパンチがボタンを押したままで連続で出せるようになる、といった具合にパワーアップします。

また、3色に点滅しながら空中を飛んでくるターゲットを取れば赤の時はダメージの1ランク回復（ダメージなしの時は3000点）、黄の時は10秒間の無敵、青の時はパンチの代りに一定量のビーム砲の使用というような、それぞれの特典が与えられます。

なお、1匹1万点というキャラクターも隠されているそうで、探してみるのもいいでしょう。タイトー製。

（担当＝螢）





スクランブルフォーメーションの画面

軽く遊べちゃう
BIG EVENT GOLF（ビッグイベントゴルフ）

さて、タイトー久々のゴルフゲームのビッグイベント・ゴルフの紹介をしよう。とか言っても今迄のゴルフゲームのように、ウッドがどうのスライスがこうの等とヤヤコシイことは一つも無い。軽くアクションゲームの様に遊べちゃうのがミソだ。

その理由はキャディさんが付いているからなのだ（美人かな?）。キャディさんはホール毎の第一打の前に、ホールの攻め方を教授してくれる（実はコレが仲々スルドイ!）。しかも、打つときにクラブを選んでくれる。クラブは変えられるが、普通はそのまま打てばよい。最初の攻略法を思い浮かべてトラックボールをころがしてナイスショットだ（回転の向きと力がカギ）。

ルールは本物のゴルフと同じだし、芝目を読んでチップイン等々の巧みな技も、上級者になればこなせるよ（修業をつもう）。

私めがこのゲームをやって気のついたことは、実に気軽に遊べることだ。クラブを選ぶ必要がないので、ボールのコントロールに集中できる。パーを逃したりバーディを取ったときの仕種もいい。思わず熱くなってしまった。

（担当＝NORRY山口）



親切に作ってあるビックイベントゴルフ

社名変更でますます活気

テクモ

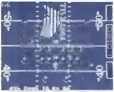
社名を「テーカン」から「テクモ」と改めてから初めてのショーであったが、今回は現在ヒット中の『ワールドカップ』のスタンドタイプとテーブルタイプを、かなり多く設置していた。

また、海外向けに仕様された『グリダリアン・ファイト』というアメリカンフットボール『ワールド・カップ』といった感のあるゲームも出品されていた。アメ・フトのファンの人にはよだれがでてきそうなものだが、残念ながら日本では発売されないそうだ。なお、これはスタンドタイプのみであった。

あと、テクモ・オリジナルの新筐体『システム・エイト』。これはミニアップライト型で8台並べると円型になるもの。大きなゲームセンターにしかはいらないという欠点があるが、ゲームセンターのイメージアップという点で評価したい。

さらに、今回ゲーメストで紹介した『ソロモンの鍵』。発売はちょっと後になるが、いままでの思考型と異なる、新しい思考型ということで「ビデオゲームはまだまだおもしろいものが出てくる。」と予感させる作品だ。発売を心待ちにしている。

（担当　山河悠理）



海外仕様のグリダリアンファイト



中央にある鍵を取って出口へ急げ!!

これは奥が深い

ソロモンの鍵

「ロードランナーよりすごい」と、ロードランナーI・II・IIIを極めた開発のMさん（今回の作品には特にたずさわっていない）が語った、『ソロモンの鍵』とは…。

――地下の大迷宮で繰り広げられる冒険スペクタクル！　鍵をさがせ！　そこからまた新たな冒険が始まる！

と、まあ、今回のショーでは参考出品なので、ストーリー紹介はファミコン用ちらしの予告の文で代用。

まず覚えよう ボタン操作の基本

さて、このゲームの目的は「鍵を取って扉の所までいくと単純だが実に奥が深いゲームです。

操作は、8方向レバーとボタン2個と割合シンプルですが、その操作方法を覚えないと、このゲームはできなくなってしまうので、図を参考のこと。

8方向レバーで図のように動けますが、一番ポイントとなるMAGICボタンの使い方を説明しましょう。

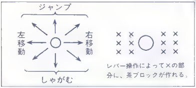
プレイヤーの左右隣になにもない時、MAGICボタンを押すと、茶色のブロックができ、もう一度押すと消えます。できたブロックにはジャンプして乗ることができ、これを繰り返して上へ上へと登っていけます。また、しゃがんでボタンを押すと、斜め下のブロックが同じようになりますし、ジャンプしている時でも同様にブロックが作れます。

ほかにもMAGICボタンの使い方はありますが、それは皆さんで発見してください。

茶色のブロックをこわす方法はもうひとつあります。それはジャンプで頭突きをすることで、1回頭突きをするとひびがはいり、2回目でこわれます。

しかし、MAGICボタンでも頭突きでもこわせない白ブロックがあります。これは君たちを苦しめることでしょう。

そして、もうひとつのボタン、FIREボタンは画面下のストックにファイヤーがあれば、ボタンを押すことによって発射されます。このファイヤーはブロックにそって動きます。ファイヤーはプレイ途中に出てくるつぼによって補充できます。ファイヤー1個につき1匹敵をやっつけることができますが…。



レバー操作によって×の部分に、茶ブロックが作れる。

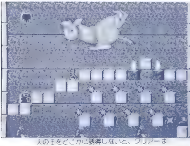
敵キャラは多彩 手ごわいぞ

そこで出てくるのが敵キャラ。この敵キャラは種類がたくさんあり、それぞれが個性を持っています。そこで、一部キャラを紹介することにしましょう。

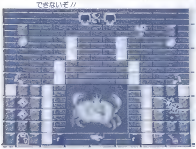
そして、数あるうちのポイント"アイテム"があります。これはプレイヤーが有利になるのがほとんどです。これも一部紹介します。なお紹介したアイテムのほかにもいろいろあります。

写真画面にあるベルですが、このベルを取ると、妖精が扉から出現します。この妖精を10人集めるとプレイヤーが一人ふえます。

さて、実際プレイすると、作ったブロックに乗っても、敵キャラにブロックをこわされて落とされてしまう時があります。そういうことがおこらないようなブロックの作り方などを考えるのです。さらに、敵キャラが横にきて、ファイヤーがない時には、ジャンプをしたりもします（実際に、連続ジャンプをしなくてはならない面もありました）

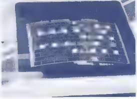


人の王をどこかに誘導しないと、クリアーまでできないぞ!!



鍵の近くに仕掛けがしてあるぞ。これを解くのがおもしろいのダ







ソロモンの鍵をプレイしている山河悠理

保証しよう 絶対オモシロイ

このように、このゲームは思考型＋アクションの新タイプなのです。鍵を取って扉を開ける『ドルアーガの塔』や、鍵を取りに行ったり扉の所まで行く間に仕掛けがある『ロードランナー』そして敵の攻撃をジャンプでかわしたり、ファイヤーで反撃したりするアクションゲームといった、様々な要素を含んでいる、かなり奥の深いゲームなのです。

私は、ショーの1日目はこのソロモンの鍵にはまってしまい、テクモの人に注意されてひんしゅくを買ってしまいました。反省して、2日目はプレイしなかったのですが、絶対におもしろいです。ただし、初心者にはかなり難しいと思います。

おっと、書き忘れた。このゲームは隠しフィーチャーがふんだんにもりこまれています　そのひとつが隠し部屋

もうひとつがボーナスブロック。これは面が始まる時にすでにある茶ブロックを消すと、アイテムが出てきます。また、自分が作ったブロックの所もブロックを消すと出る場所があります。この中には高得点ボーナスが含まれており、50万点ボーナスが確認されています（TIMEボーナスが1000点だということを考えるとスゴイ！）。

また書き忘れていた　TIMEボーナスがあり、TIMEがなくなると一人失います。もちろん敵キャラにふれても死にます。

この『ソロモンの鍵』は6月頃に発売予定だそうなので、その間に多少、面が変わったり隠しフィーチャーもなくなるかもしれません

そこで、次号でもこの『ソロモンの鍵』を取り上げる予定です。

（担当＝山河悠理）

マニアの注目度No.1
ナムコ

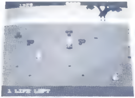
いつもショーがおこなわれるたびに、マニアの注目の的となるナムコ。今回も新作の発表ということで、たくさんのゲームマニアが集まっていた。

まずは、イベントなどを各地で開いて大盛況の ガントレット。アーケード版ロールプレイングゲームとして、幅広く人気を得ている。そして『インディジョーンズ』のテーブルタイプである。映画でも大ヒットした作品のビデオゲーム版だ。どちらも米国アタリ社の製品であり、日本での販売はナムコがおこなっている。


編集長がホッピングマッピーに挑戦中


女の子4人組もガントレットに挑戦中

3番めは『ホッピングマッピー』である。これは、ホッピングに乗ったマッピーを操って、ミューキーズとニャームコを避けて宝物（?）を取っていくもの。キャラクターとその動きが、ひょうきんで可愛らしく、見ていて楽しい。難易度もそんなに高くはなく、女の子や一般の人でも充分に楽しめるようになっている。（ホッピングマッピーは82頁・カフーで紹介してあるよ）


かわいいキャラクターのホッピングマッピー

ファミコンでもナムコット・シリーズにより新しいファン層をつかんだナムコ。アタリ製品にこだわり続けることなく、自社オリジナルもこれからどんどん出して欲しい。業界をリードするナムコに今後共期待したい。

（担当　韮塚）

マージャンゲームなら無敵
日物

日物といえば、すぐ〝マージャンゲーム〟を連想してしまうほどビデオゲームマニアからは少し離れた存在でした。しかし最近は、テラクレスタ・などの、ゲームマニアの期待に応える作品も増えつつあります。



マージャンゲームが製作できるということは、大人の目からもビデオゲームを見つめることができるということです。幅広い年齢層を対象にした作品を製作していこうとする姿勢、そんな力強さが日物からは感じとれます。

パワーで敵をけちらせ
マイティーガイ

まず日物のニューフェイスがこれ！『マイティーガイ』だ！ その名のとおりの強じんな肉体で、人類を生体改造し独裁を企てる巨大コンピューター〝ゼルダ〟が送りこんでくる敵を次々となぎ倒さなければならないのだ。

操作方法はレバーで自分の移動、左ボタンでパンチ、中央でキック、右がB－Oパワーだ。

まず、君は砂漠地帯へ送りこまれる。敵が来たらすかさずパンチ！ 危険になったらB－Oパワーを使うんだ 右ボタンを押すと、その間無敵になり移動スピードがUPするんだ。ただし、これは画面左上のエネルギーゲージが0になると使えなくなるから注意。

途中に落ちているB－Oと書いてあるエネルギーパックを取るとエネルギーが補充される。またこのピックはエネルギーが満タンの時でも得点になるからできるだけ取っておいた方がいい。それとパワーアップ時にパンチすると強力なビーム（?）が発射される。この時キックはジャンプにしか使用できない。以上が一般的な攻撃方法だ。

そうやって砂漠～廃虚～市街地～敵要塞内部と進み1ステージ、クリア。以後これらのくり返し。

しかしこれだけのテクでは2周、3周は難しい。そこで中級者用テクを公開しよう。

まず銃について。銃はレーザービームとキャノン砲がある。共に落ちているときもあるが、そんなものはまってられない。つまりこれらの武器は特定の敵が落としていってくれるのだ。またパンチとキックの得点は同じだが、キックで複数の敵をやっつけると2倍の得点がもらえる


日物お得意のマージャンゲーム

パンチといえば、通称ヒマワリと呼ばれる敵はパンチで殺れるが、エネルギーを失うから注意！

それから砲台をやっつけるとキャラが逃げていったり、土の中から出てくるミミズもどきは攻撃するとひっこむなど、ギャグっぽい面もある

なおラストの要塞はタコ足を全て破壊するのだ！（変なことせんように）

とにかく、そんなに難しいゲームではないので、皆さんも一度はプレイしてみる価値アリだね

期待していいぞ、日物の2作
レディーカップ&クリスタルギャル

他に日物のブースにあったおNewを列挙してみると、『レディーカップ』『クリスタルギャル』の2作がショー初お目見えだ。

『レディーカップ』は、まぁ早く言ってしまえば競馬みたいなもんなんだけど、なかなか工夫されているよ。

まず、なんと登場キャラクターが女性なのだ！ その女性たちが水泳（自由・バタ）400、800m、大障害、ハードルといった風にレースを行ない、プレイヤーは複式の券（?）を買いレースを予想するといったもの。また設定がおもしろいとともに、背景の看板に書かれているパロなど笑いをさそう面も数多い なかなかすごいメダルゲームだ。

日物お得意のマージャン物の新作は『クリスタルギャル』！

このゲームはまだ開発段階で、プレイすることはできなかったが、例のギャルが何ともスゴイ。あれはおそらく実際の女性をデジタイズしたものだろう。しかしそうだとすれば、コスチュームを脱ぐ時は…ウームなかなか関心が集まる所だ！（私はアホか）

実際にマージャンはプレイできなかったので、どのようになるかわからないが、とにかく期待の一作だ！

（担当＝大塚）



スポーツものの元祖健在
データイースト



今回のDECOのブースには、2種類のゲームがありました。

1つめは奪われた飛行機を取り戻すために、バギーに乗り込み単身敵に挑む『強行突破』。

2つめは、『類い希なる進化型コスモハリアーをあやつり、向い来る敵を撃破せよ！』の『ダーウィン・4078』です。

2つとも戦闘物で、先の面に対する楽しみというものを考えてみると私の好みが入りますが、『ダーウィン』の方がすぐれているのではないでしょうか。

『ダーウィン』は実に変化にとんでいます。進化だけでも20類以上はゆうに越す、バラエティにとんだ変化はプレイヤーを楽しませてくれます。しかもこのゲームは突然変異という代物までついており、黒いコウモリには圧倒されます。（なお、この『ダーウィン』は6～7頁、カラーで紹介してあるよ）

一方の『強行突破』はやや平凡な感じはするのだけれど、何か力強さを感じさせるものがあり、それが魅力のひとつです。

なお、今回は残念ながらレーザーディスクは出展していなかったのですが、以前送り出してくれた『サンダーストーム』や『ロードブラスター』という優れた作品に負けないような、魅力ある作品を提供して欲しいと願っています。

（担当　野崎）



君のテクニックを試してみよう
強行突破

このゲームはバギーを操作して敵を攻撃しながら先に進むものです。プレイヤーは、レバーと2つのボタン（ジャンプボタンと機銃ボタン）でバギーを操り、どんどん敵を攻撃していくのです。時々Pというものが空から飛んでくるので、ジャンプして取りましょう。すると、機銃の弾が三方向にわかれるようになります。Pの効力は時間制限のあるものと、バギーがやられるまで無制限なものの2種類があります。

それでは各面ごとの攻略のヒントを挙げてみましょう

1面…上から岩が落ちてきたり、ミサイルが飛んできたりするので注意してください。また、なるべく後の方に下がって攻撃するようにしましょう。そうしないと、地雷にやられたり、岩に当たったりして、あっさりと自機を失うはめになります。ジャンプした時もレバーで上下に動けますから、レバー操作で地雷やミサイルをかわしましょう。

2面…この面は橋が壊れている所が多いので、その場所を覚えること！ ジャンプする時はスピードをつけてから一気に行くようにしましょう。ヘリコプターは、なるべく近づいてからジャンプすると抜けられます。

3面… 敵の建物があちこちにあるので、破壊しながら進むようにしましょう。そうしないと、後からも敵の弾がとんできます 建物の場所を覚え、なるべく早めに破壊することが大切です。

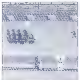
4面…この間はやたらと敵の対抗車が多く、同時に何台も出てくることがあるので注意してください。自分と同じバギーの敵も出現します。

5面…さあ！ いよいよ最終ステージです。今までのテクニックのすべてを駆使してクリヤーを目指しましょう。ファイヤーを出す車が多いので、それに注意しながら進みましょう 最後は飛行機に乗ってクリヤーです。

5面をクリアーしたあとは、好きな面から再スタートできます。そして再び最終面をクリヤーすると、今度はゲームオーバーになります。

このゲームは岩や川などのグラフィックが大変リアルになっていて、よいと思います。やりこむとかなり楽しめるゲームなので、皆さんも最終面クリヤーをめざしてください

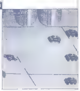
（担当＝野崎）



パラシュートにぶら下った白い車をジャンプで取ると、一台ストックが増える →



こいつが手強い！ 四方八方に弾を撃つヘリは、うまくかわして前進だ



敵の最終基地は近いぞ 装甲車の群れを突破して、味方の戦闘機を奪還せよ

二作品出展の
ユニバーサル

今回の出展作はパチンコのアーケードマシンとトップギアー2。作品数としては少々寂しいような気がします。でも、それはそれとして、マシンの説明に移りましょう。

パチンコのアーケートマシンはデジタルのフィーバータイプで、板面下部のVチャッカーに入賞するとガムが出てくるというもの。

余談ではありますが、編集部の某人物はこれを極めてしまい、ガムをたっぷり持ち帰ったようです（決してお便りコーナーの担当者とは言いません）コラッ！ こんなこと書くな！（お便りコーナー担当者）

さて、ビデオゲームのほうですが、『トップギアー2』のみなのが残念！ このゲームは定められたTIME内にコースを走り抜ける、いわゆるドライブゲーム。この画面はアニメオブジェクト画面（専門用語なのだ）にコンピューターが作ったキャラクターをのせているものなのです。なかなかきれいなのですゾ。

走破するべきコースは、スペース（宇宙）、パーク（公園）の2つ。スペースのほうはロケット等を背景に走る、未来感覚のコース。パークは公園というよりも遊園地のような所 コース中には坂かあったり…何？ 坂以外に何もない！ 坂を上るときはギアをローに、下りはハイに…という感じでコースを抜けよう。各コースをクリア（2周ずつ走る）すると、ゲームオーバーになります

今回出品のドライブゲームについては、個人的に言えばもう少しがんばってほしいと思います。

（担当＝井上）







プレイランドツアー No.1

青春雨アラレと集うところ

巣鴨・キャロット

まぎれもなくボクらゲーメストの桧舞台なのだ。しかも巣鴨名物、恐怖のギャラリーの視線・雑音・歓声をのりこえて、ボクらは勝ち続ける。(植村伴北)



新型筐体のツインビーをプレイしている常連の少年たち。後ろで、プレイを見ている仲間たちも、「こいつ、すげえ、うめーよ。もう100万点もいってるよ」「いや〜、まだまだだね。ほら、あのベルは、取っちゃいけないんだよ」なんて、話し合っているのかもネ。巣鴨キャロットは、お客さんが多いから、ギャラリーの方も、たちまち増加。



入口付近は、たくさんのマニアたちの自転車でいつもいっぱい。店員さんの仕事もきついネ。



われらがプレイシティ、キャロット店のスーパースター、長内店長(左)右が厳碩さんとワタシ、伴北。

国鉄巣鴨駅を降り(出口は一つ)構内に出たら左へ歩く。陸橋(下を山手線が走る)を20秒も歩くとロータリー風の空間にでる。直ちに視線を向ける。20m前方にCARROTという文字が見える。

ここがかの有名なプレイシティ・キャロット巣鴨店である。店の入口付近には、たくさんの自転車が放置されてある。学校が終わって息せき切ってこのお店に飛び込んでいった少年たちの姿がボクの脳裏に浮かんだ。

ふと見ると、いたいた。店先でガサゴソと自転車を整理している人がいた。制服を一目見て、ボクは彼がナムコ店員であることが分かる。

ボクは近づきながら「こんにちは!」と声をかけようとしたが、それより早く「伴北さん」と声がかかる。自転車整理の店員さんはまさしくわがサークル、VG2ではおなじみ、副本部長の厳碩さんだった。

厳碩さんはサークル活動の熱心な中心メンバーだが、同時に巣鴨キャロットでバイトもするといったハッスル人間。噂によると、巣鴨店のバイト仲間で最も勤務時間が多いとか! 勤務中であるのは一見して分かったので、ボクと仲間たちは軽く声をかわしただけで地下へと続くキャロットの入口階

撮影:児玉房子&編集部



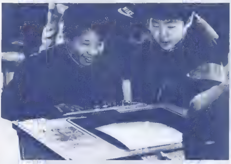
これは外国製、アタリの自慢の製品「ガントレット」だ。4人プレイ全米№1の実績を背負って日本上陸を果した。予想通り大変な人気で、キャロット巣鴨店の店内にもどっしりと腰をすえている。挑戦する常連は数多いが、悪戦苦闘の連続で益々ファイトを燃やしているのが実情だ。われら取材班もさっそくアタックしてみましたが、みんな自己中心主義で、すぐ終わってしまった。



人気はビデオゲームだけじゃないよ。隅っこの方に脇役として置かれている、このアイスホッケー（チエックス）も大人気！　なんたってオトコの対戦だから白熱するんだぜ。やり過ぎて指にマメが5つもできたって男の子を知ってるよ。君も挑戦してみる？↑



「店長、この紙袋1つ下さい」「なに？それを俺にプレゼントしてくれるって？　そいつはうれしいこと言ってくれんじゃあないの」と冗談好きの長内店長。笑顔の絶えることのない店長さんは、少年たちにも大人気／この180度カウンターを境に、常連客との話に花が咲く。
お店側とお客側といった、変な隔りがないのが、このお店のいいところだネ。→



楽しそうに、セガのメジャーリーグにトライしているこの2人も常連客で、右が開店当時からの主、中村君。左は、最近このお店にちょくちょく顔を出すようになった中村君の友達。小柄な体のどこから、あんな大きな声がでるのか、どこにいても中村君の存在は常連にはすぐ分かってしまうのである。↑

段を下りていった。
店内に入る前に、もうゲーム音と子供たちのざわめきがバッチリと耳に入る。ゲームマニアたちにとっては、この何ともいえない独特の雰囲気が伝わってくる。

「いらっしゃーい」優しい店長の声に迎えられて……ここはボクらのシティだ。

地下一階にあるドアを押し開けると、ドドーンと目に飛び込んでくるのは、まず左右の壁づたいにどっしりと腰をすえている大型のコックピット物やずらりと並んでいるレーザーディスク。
さすがに都内一のナムコロケーションと、初めて来訪したプレイヤーたちは皆口をそろえて言う。
ボクらが店内中央にあるカウンターに近づくと、ニコニコと「いらっしゃい」と声をかけてくる人がいる。いかにも優しそうな人だ。この人が、このお店、キャロットの名物店長、長内さんである。
長内さんは、キャロット巣鴨店の二代目の店長さん。常にお客の意見に耳をかたむけ、より楽しいお店づくりにつとめているのがよく分かる。子供たちの人気も抜群。
春になると店内を春のイメージに改装してみたり、ちょっとした思いつき、思いやりで、お客を喜ばせてくれるところが嬉しいのだ。

バイト仲間、常連…どれもこれも過激な個性あり、あだなあり、伝説あり。だが、みんないい奴ばかり。

嬉しさついでに（？）この際、メンバーを一人ずつ紹介してしまおう。
ちょっと怖いマンガ家志望の久賀さん。画家志望の管井さん、BGMでおなじみ見城さん。TX1の佐々木さん、ゼビウス一〇〇〇万点男の金子さん、ACU会長の山崎さん。みんな、いい人ばかりである。
常連さんたちも、これまた過激な顔ぶれで、うるさいのから先に名前を上げていくと、アイキャー井上。サークルの代表者などではSACの斉藤君、破会のMAD伊藤君、WIZの韮塚君など。
一般の常連客では見城Jr.（BGMの見城さんの弟）、ジャンボ宮崎（120kgの体重には奥めいた深い伝説がある）、ツインビー野崎君などが主なメンバー。
この他に、メンバーを組んでハイスコアにトライしている常連では、FANCY、VERTEX、そして時折EXCHANGERなども顔をのぞかせている。

なんといっても巣鴨名物恐怖の少年たちボクら武蔵はこの恐怖に耐えるタフガイなのだ。

しかしなんといっても忘れてはならないのが、巣鴨名物少年たち



友達のプレイを見ていた彼。だんだんだんだんゲームの中に入り込んでしまい、遂に柵を越えて、ゲーム台の上に乗り出してしまった。この気持ちわかるネ。ビデオゲームって、自分がやってなくたって見ているだけで、おもしろいからねー。←



左から、山根君、有田君(何故か魔王)、平野君、岩、じゃなかった厳碩さん、そして、何と恥知らず、トレーナーを1人だけ逆に着ている伴北。その上が市川さん、風見さん、右のメガネはマッド伊藤、その下が三日坊主ニラレバと、巣鴨の強手面々。



キャロットの自慢の1つが、この休憩所。ここは、ゲームをやり過ぎて疲れた人や、やりたいゲームが空くのを待っている人たちがゲームのビデオを見たり、漫画本読んだり、自動販売機の物を食べたりして休憩しているのデス。





すべての謎が解き明かされても、まだまだ人気の衰えないドルアーガの塔。そんな、ドル塔ファンの声に応えて今もこのゲーム機が置かれている。もう一つうれしいのはナムコグッズの販売展示。人気だよ。

‼ 彼らは俗にいうゼビウスのコードネームで呼ばれ、簡単に言ってしまえば、ちょっとうっとうしい奴、とでも言おうか。

人がゲームをしている時、画面上に手を出して説明したり、カバンの中を勝手にいじるスパリオ君。人のゲーム中に横でしゃべりまくり、その飛んだつばで画面がくもる程シャワーのごとくつばを振りかけるゾシー君。Tシャツの中へ懐中電燈を入れ、アウーアウーと言いながら空いているプレイヤー側に座り、バチバチとボタンをたたいてよだれをたらすザ・カート君。いつもニコニコと張りついているベッタリ君、などなど。

実に、巣鴨でハイスコアを出すには、こうした試練を乗り越えなければならない。逆に言えば、だからこそ巣鴨キャロットには、強人の肉体と精神力を持った強豪プレイヤーたちが多いのではないか、とも思う。

今日もまた新たなるハイスコアの死闘が続く。

カウンターの周辺には、最新機種が配備されており、常にマニアたちが群がっている。だからハイスコアを出そうにも、とうとう一ゲームもプレイできずに、しぶしぶ帰路につくことさえたまにある。

しかし、さすがである。噂が噂を呼び、今やハイスコアプレイヤーの桧舞台とも言われるようになったこのお店には、毎週休みの日になると、遠路はるはる腕をみがき抜いた強豪プレイヤーが押し寄せてくる。

しかも、それに立ち向かおうと地元の常連が再挑戦をいどむと、すでにその周辺は二〇人位のギャラリーでいっぱいになっている。

奥の休憩所では、手持ちのお金が少なくて、漫画本コーナーの本を読んで時間をつぶす子供たちの姿もちらほら。

今日もまた、新たなるハイスコアの死闘がこのキャロット巣鴨店で展開されていることは確実である。

キャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1
☎03(943)6735



噂のボニーのカレー店内デス。安くて早いがモットーのこのお店は、巣鴨駅をはさんでキャロットの反対側、1分の所にある。腹が減ったゲーム若武者たちが、いつも群れをなしてここへやって来る。お店の人たちもとってもいい人。辛いカレーの大盛りに皆挑戦すべし。

挑戦してみよう
標的はロングセラー・マシーン

新しいことはいいことだ。でも新しいだけがいい訳じゃない。いまピンピンのベストセラーは確かに魅力的だし、知らないと（やらないと）取り残された感じがするのだ。

しかし、間違ってはいけない。目新しいだけが全てではない。3カ月前、あるいは6カ月、1年以上前にボクらを魅了したマシーンは古いから時代遅れ、魅力がないと言わなければならないか。そんなことはない。いつになっても、ロングセラー・マシーンは味わい深い魅力を失わない。やればやる程、味がでてくるというものだ。

とまあ、以上の理屈は抜きにして、名機に今一度挑戦してみよう。楽しいはず。

さあ、大々的に紹介しよう。



INDIANA JONES

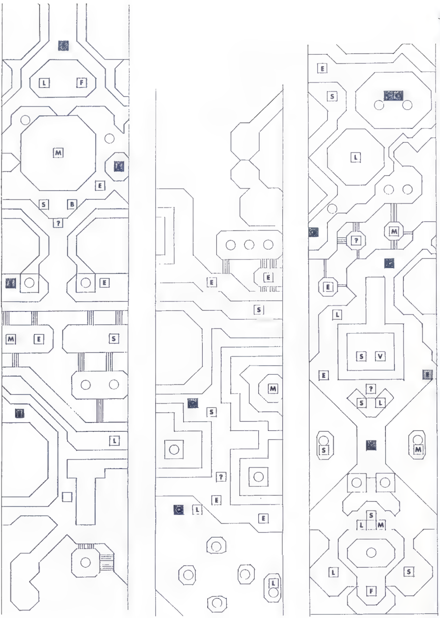


GAUNTLET

ASO



上手にならない人のための ASO講座



さて、もう皆さん御存じのSNKの『ASO』ですが、意外といまだに全12面をクリアできずに苦しんでるプレイヤーも少なくないんじゃないかな？

今回はそんな人たちのための記事なんだ。だから上級者の人たちは読み飛ばしてくれても結構。（うー、なんて片寄った記事なんだ…）

防御こそ最大の攻撃？

このゲームにおいて最も使い方が問われるアーマーは何だか知ってるかな？

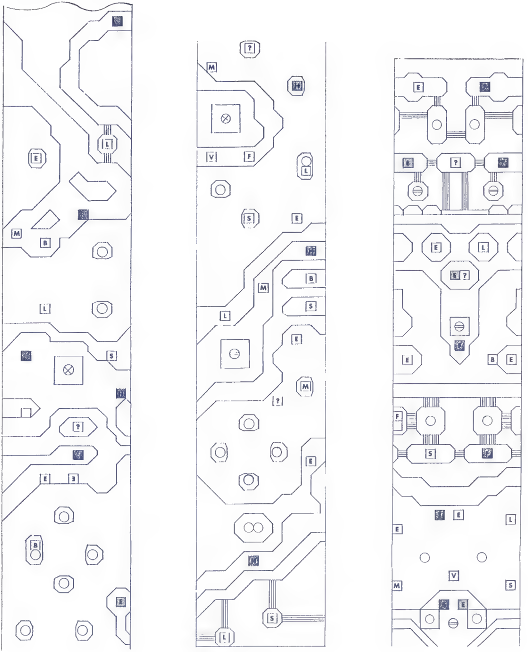
そう、実はシールド・アーマーなのだ。この最も基本的なアーマーこそが全面クリア、および点かせぎのカギなんだ。シールド・アーマーの特長は、装着していてもシドのレーザーやミサイルを自由に使えることと、敵の攻撃を受けない限りエネルギーが減少しないこと。つまり、プレイヤーがマトモならシールド・アーマーを着けたままでも充分にシドの性能を引き出すことができるということだ（あくまでプレイヤーがマトモならの話だが…）。シールド・アーマーによって可能になった大胆な攻撃によってこそ勝利への道は開けるのだ！

男だったら素手で勝負！

君は各面最後に出てくる要塞を倒すことができるだろうか？

え、アーマーを使って？　いやいや、シールド・アーマー以外を使わないでの話でだ。実際、5面のギガ・ビットと11面のテラ・ビット以外は他のアーマーを使わないでも確実に倒せるぐらいの腕がないと、毎回クリアできるかどうか、あやしいもんだ。それに、要塞のたびにシールド・アーマーを外していたんじゃ、いくつアーマーがあっても足りないからね。

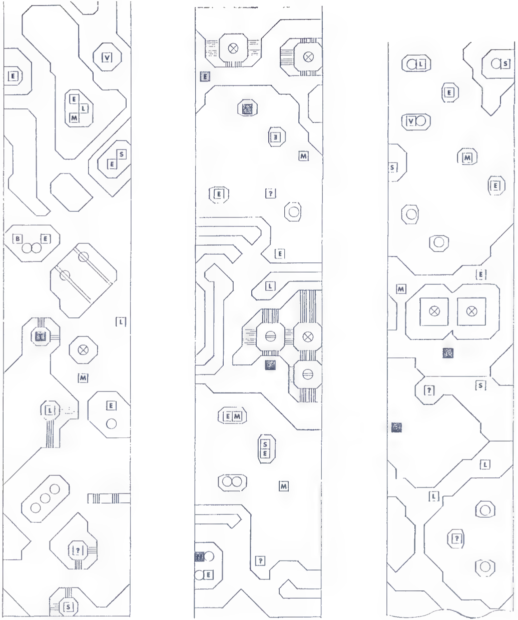
上手いプレイヤーなら1面の途



中（モルトガンデが出現する前）でシールドを着けて、5面まで行って、サンダーでギガ・ビットを倒したら再びシールド。そして11面でテラ・ビットをサンダーで倒したら、三たびシールドで最後まで…という具合にして、わずか2種のアーマーでクリアすることだってできるのだ。(ちょっと手慣れていれば、サンダーのかわりにパラライザーでもOK！)
ところで、実戦上の問題としては、アーマー皆無で要塞を倒すよりも、シールド・アーマーが着いている時の方が難しいことだ。シールド・アーマーはアーマー類の中で最も判定が大きいので、下手な動きをすれば敵弾をくらいまくるか、敵に激突してアーマーをすっとばされてしまうのがオチなのだ。それを防ぐためには敵のツボを知る必要がある。

素速く、そして、したたかに

シールド・アーマーを装着したままで要塞を倒すには敵の弱点を素速く、かつ粘り強く攻めることだ。ここからは1～6面の各要塞の秘孔（おー、古い言葉じゃ）を教えることにしよう
まず、1面のヘカテリアン。こいつは出現前からハイスコアの千の位か、それより少し右にレーザーが当たるような位置にシドを置き、めいっぱい前進して連射！　そして、出現と同時に後退してゆくようにする
2面のハノマス・ズイは地上物と同じ判定なので、重なってもやられることはない。ヘカテリアンと同じ合わせ方でミサイルを連射して、一気にカタをつけよう。
3面のシャリプトラは一番ダメージを受けやすいので注意！　ハイスコアの1の位の右端にシドのレーザーの右端が合うようにして待つ。激突を避けるため、少し下



がり気味の所がいい。左右に動き出したら動きに合わせてロへとレーザーを撃ち込め！

4面のボンボネラ、こいつはけっこううっとうしい 通り道を覚えて、頭めがけてレーザーを連射だ。くれぐれも激突してアーマーを飛ばされたりしないように…。

5面、ギガ・ビット。…うーん、サンダーかパラライザーでやっつけてくれい。

6面、ジョジョ・ぜぜ。ただロを空いている時にミサイルを8発（3連装の時）撃ち込めば壊せるので、考えようによっては一番弱い。めんどくさければファイアーでどうぞ。

攻撃こそ最大の防御！

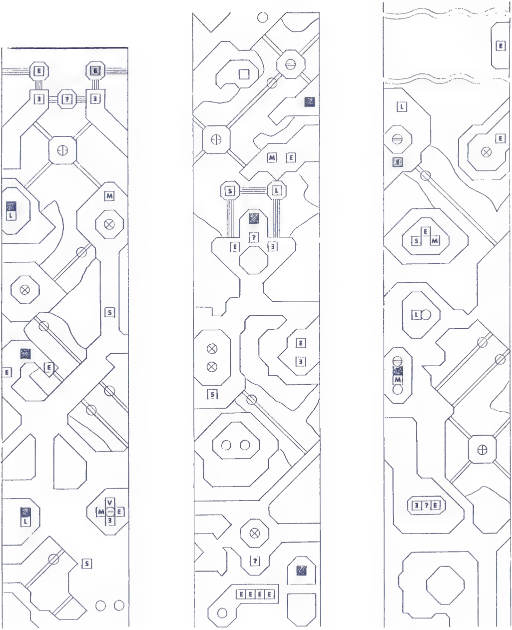
最初の小見出しと全く反対のことを書いているが、別に間違えた訳ではないぞっ！

いくらシールド・アーマーがあるから、といっても、弾をボコボコくらいまくったなら、エネルギーがいくらあってもたりません。弾に当たらないためにはどうしたらいいか？

え？〝よける〟…だって？　それはもちろんだけど、それよりも〝敵に撃たせない〟が正解だろう そのためには、地形や攻撃のパターンをよく覚えておいて、出現するや否やに破壊してきまうのだ。攻撃することが即ち防御であり、防御することが即ち攻撃である。攻撃即是防御、防御即是攻撃（なんのこっちゃ？）、そんなゲームがこの『ASO』なのだぞ。

はまってたまるか！

『ASO』では普通、はまるという事態は生じないのですが、逆ポイントを取ってからやられた場合になることがあります。これを防ぐには逆ポイントを取らないこと。逆ポイントを取らないために



は、不要なピラミッドを破壊しないことだ。そのためにもマップを覚える必要あり。特に、シールドをつけている時は当たり判定が大きい分、不要なポイントを取りがちなので、慣れないうちは、いらないピラミッドを開けないことが重要なのだ!

20万点のために…

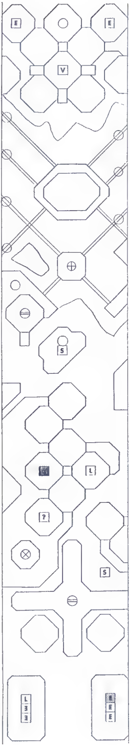
8つのアーマーを全てそろえれば20万点(標準設定の場合)のボーナスが入ることはもう知ってるだろうが、上手くそろえられないなんて人、いないかな?

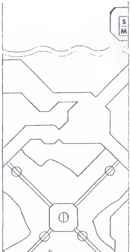
慣れないうちは無理にそろえようなんて思わないこと! このボーナスを取るのにだって、それなりに実力がいるんだゾ! せめて1~4面ぐらいまでは特殊アーマーなしでクリアできるくらいの実力はほしい。さもなければ、確実にアーマーをそろえることができないのだから。8つのアーマーは早ければ2面、遅ければ12面(!)までにはそろう。しかし、ある程度でそろえるようなパターンを使った方がいいだろう。

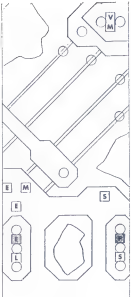
各面でそろえるべきアーマーは次の通り。

1面…キャノン・シールド(中盤で使用するため)→ファイアー
2面…ホーミング→ニュークリア
3面…サンダー
4~5面…パラライザー

最後のパラライザーがなかなかそろわないことがあるが、そこはじっと耐えるのだ! アーマーの無駄使いはせず、地道にそろえてゆくようにしよう。特に、オクト、キャノン、ファイアーなどといった、そろえにくいアーマーの使用はひかえるようにしよう。







困った時のおたすけアーマー

シールド・アーマーが無いのに敵の激しい攻撃がある。ASOではこんなことがよくある。こんな時はどうすればいいのか？

エネルギーが8ゲージ以上あるならオクトとかニュークリアといった普段使わないアーマーを着けるのだ。…といっても、とっさの場合、アーマーを選択している余裕はないだろう。だから思いきり左によってパワーアップボタンを押すのだ。こうすればオクト（悪くてもキャノン）が装着できる。オクト・アーマーは連射こそできないが、敵のアンチ・レーザー弾をも粉砕する強力な弾を発射できるので、いざという時にはもってこいだ。

また、4面や5面のように地上敵が「うじゃっ！」という面ではホーミングアーマーも有効だ。こいつはエネルギーの消費も少ないし、密集敵には抜群の効果があるのだ

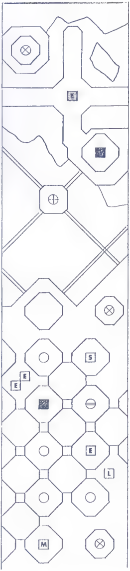
アーマーを装着する時と外れる時、アーマーは赤く点滅するが、この時シドは無敵なのだ。この時間を利用して体当たりするなり、思いきり突っ込んで攻撃するのも技だぞ！

敵空中物序列

STAGE 1		STAGE 2		STAGE 3		STAGE 4	
コロス	メッタ	コロス	コロス	コロス	コロス	ヴァリス	アモン
コロス	コロス	メッタ	タガミ	メッタ	メッタ	ヴォルフ	ヴォルフ
メッタ	メッタ	ヴォルフ	メッタ	タガミ	ヤクート	タガミ	タガミ
コロス	アモン	コロス	アモン	タガミ	ヴォルフ	メッタ	アモン
メッタ	メッタ	メッタ	メッタ	アモン	タガミ	アモン	ヤクート
メッタ	メッタ	タガミ	メッタ	アモン	ノボ	アモン	ヴァリス
コロス	ヴォルフ	メッタ	ヤクート	コロス	タガミ	ヤクート	タガミ
ヴァリス	メッタ	タガミ	コロス	タガミ	アモン	メッタ	アモン
アモン	ヴァリス	アモン	タガミ	ヴァリス	アモン	タガミ	ノボ
メッタ		コロス	ヤクート	タガミ	メッタ	ヴァリス	
ヴォルフ		タガミ		メッタ		ヴォルフ	
メッタ		ヴァリス		アモン		ヨギ	
コロス		コロス		アモン		ヤクート	
コロス		オバノン		ヤクート		コロス	
モルトガンデ		メッタ		テラノア		オバノン	
コロス		コロス		コロス		ノボ	
メッタ		タガミ		タガミ		タガミ	
コロス		メッタ		タガミ		メッタ	

STAGE 5		STAGE 6		STAGE 7		STAGE 8	
コロス	ヤクート	コロス	タガミ	コロス	ヴォルフ	タガミ	ノボ
ヴァリス	ヴァリス	ヤクート	ヨギ	タガミ	アモン	タガミ	オバノン
メッタ	ノボ	タガミ	アモン	アモン	ヴァリス	アモン	タガミ
タガミ	アモン	ノボ	メッタ	ヴァリス	ヨギ	タガミ	ヨギ
ヨギ	メッタ	モルトガンデ	ノボ	ヨギ	アモン	コロス	ノボ
ノボ	タガミ	メッタ	テラノア	アモン	ノボ	アモン	ヴォルフ
モルトガンデ		ヨギ	ヨギ	ヤクート	メッタ	コロス	
ヴォルフ		ヴォルフ	ノボ	ノボ	コロス	ヴォルフ	
ヤクート		ヤクート	コロス	ヨギ		アモン	
タガミ		アモン		モンゴ		アモン	
ヤクート		ヴァリス		コロス		ノボ	
メッタ		アモン		メッタ		モンゴ	
アモン		ノボ		タガミ		ノボ	
アモン		オバノン		アモン		ヤクート	
コロス		ヨギ		ヨギ		ヴァリス	
ヨギ		ヤクート		ヤクート		ヨギ	
テラノア		ヨギ		オバノン		アモン	
コロス		ヴォルフ		ノボ		ヤクート	

STAGE 9		STAGE 10		STAGE 11		STAGE 12	
アモン	コロス	タガミ	ヴァリス	ヤクート	コロス	ヨギ	コロス
タガミ	タガミ	ヤクート	ヤクート	アモン	ヨギ	アモン	アモン
タガミ	アモン	タガミ	ヴォルフ	アモン	アモン	ノボ	ノボ
ヤクート	アモン	アモン	ヴァリス	ヴァリス	ノボ	ヤクート	ヴァリス
ヤクート	ノボ	アモン	ヴァリス	ヤクート	コロス	ヴォルフ	ヤクート
ヴァリス	ヴォルフ	ヤクート	ヴァリス	ノボ	ヴォルフ	モンゴ	コロス
ヴァリス	コロス	タガミ	アモン	アモン	コロス	ヤクート	オバノン
コロス	タガミ	モンゴ	ヴァリス	ヴァリス	アモン	ヴァリス	アモン
タガミ	アモン	ヨギ		アモン	ノボ	アモン	ノボ
タガミ	アモン	ノボ		ヴァリス	コロス	ヨギ	ヴァリス
ノボ	ノボ	ヨギ		ヴァリス		アモン	
ヴォルフ		アモン		ヴァリス		ノホ	
アモン		アモン		ヴァリス		ヨギ	
ノボ		タガミ		ヨギ		アモン	
タガミ		コロス		アモン		オハノン	
オバノン		コロス		オバノン		ヤクート	
コロス		ヴァリス		アモン		ノホ	
アモン		テラノア		タガミ		アモン	

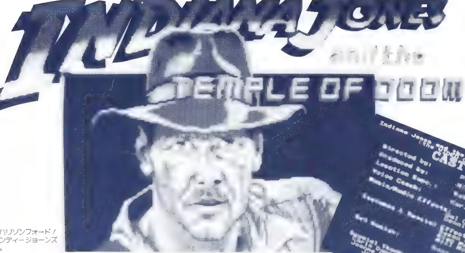


君だってクリアできる

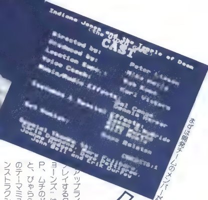
さて、長々と書いてきたけど、今までのことに気をつけてプレイすれば、君だってクリアできるはず。

え、自信ないって？　大丈夫。かくいうボクだって、しばらく前まではクリアできなかったんだからね。じゃ、またね。ふみっ♡

（螢）



しぶいぜ、ハリソンフォード！
ゲーム『インディージョーンズ』の始まりだ。



まずは開発チームのメンバーだ

あのスピルバーグのインディジョーンズ

アップライト、いわゆる立ってプレイするタイプの『インディジョーンズ』は、ボタン（1P、2P、ムチのどれでもよい）を押すと、ぴゃらら〜、ぴぴら〜…のテーマミュージックがゲームインストラクションとともに流れてくる。

このテーマミュージックがまた感動ものなのだ。

ムチを片手に

悪の高僧〝モララム〟は、つかまえた村の子供たちに、サージー鉱山で、宝石やサンカラストーンを掘らせていた。

インディジョーンズはムチを片手に、サージー鉱山へ乗り込み、捕われの身の子供たちを助けようと、鉱山内のトロッコに乗り、恐怖の魔宮内にもぐり込む。4本の腕を持つ〝カリ〟という名の死の女神の前に置いてある〝サンカラストーン〟を、インディジョーンズは盗み、脱出する…。

映画を観たことのある人は、あの、手に汗にぎる感動、興奮がよみがえってきたんじゃないかな。

まず基本

さっそくゲームの基本から入ろう。

1鉱山のシーン　2トロッコのシーン　③サンカラストーンのシーン。この3つのシーンを3回繰り返し、3回目のサンカラストーンのシーンをクリアすると、このゲーム中で、一番かっこいいと言われているつり橋シーンへ進む。

このシーンをクリアすると、長ーい長ーい、永遠に終わらないボーナステージ（とは言えないと思う）へ進む。

ここでは、シーンそのものは鉱山でも、子供のかわりに子供の形をした置物（人形）をさがす。子供のように、定位置にあるわけでなく、1つを見つけムチで取るとまた別の場所に現われ、また見つけ…と、永遠にこの動作を続けるのダ。

さあゲームスタート

徹底的実戦テク

さて待ちきれない君に、実戦テクをラウンド順に説明しちゃおう。

レベルセレクト

WELCOME!! のボイスとともに、ビデオゲーム『インディジョーンズ』の始まりだ。

プレイヤーは3つの入口のうち好きなレベルを選ぶ。ゲームを始めたばかりの人は、迷うことなくイージーレベルに入るのがベスト。

うまい人、欲望のかたまりの(ゴメン)人はスタート直後、頭上のコブラをムチで消し、すぐイージーの入口のガイツマンを落とし、もう1つのコブラを殺し、ミディアム門のガイツマンX2を同じく消し(ここからがムズイ)、マグマを渡るのだが…。後の方でよく使う〝つな渡り〟テクをやらないと、ハードお入口までいけない。

鉱山

割合簡単だ。サージーガードは1〜3発たたけば充分。何発もたたいて落としちゃっていると、サージーガードが速くなるので注意。

あと、細いガケを歩くときには要注意!! 判定が少しキツくて、ちょっとはみでても、「ホゥ——」とか言いつつ、おっこっちゃうぞ。レバーを、1回奥に入れてから移動すればカンペキだ。

一応、子供を逃がすというのが基本だが、別にすべて見つけなくてもいいのだ。ただ全部逃がすと〝オールフリー・ボーナス5000点〟がもらえる。

・コブラさんはふれると死ぬからネ。ムチでたたかなくちゃ！

トロッコ

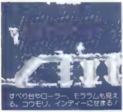
ここでは、サージジャイントは出てこないので、敵のトロッコだけに細心の注意をはらおう。

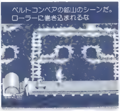
まわりのサージガードを連続で激破すると点数倍々!! 最高2500点まで上がるよ。

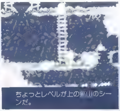
もし、敵トロッコが出現した場合は、次のパターン通りに退治しよう。

◆後方パターン

もし、後ろにマークされたら、グラディウスのオプションのごとく、ぴったりくっついてくる。こいつはひたすら後方を連打すればOK、つまりKOだ。


すべり台やローラー、モララムも見える。コウモリ、インディーにせまる！


ベルトコンベアの鉱山のシーンだ。ローラーに巻き込まれるな


ちょっとレベルが上の鉱山のシーンだ。


まずはレベルセレクトのシーン

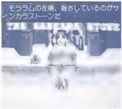
滝パターン
　ほかの鉱道からわいて出てきたときは、ひたすら相手の動きを読み、レールの合体地点では、なるべく敵を前にして後ろからつぶすこと。この場合はミスがない。どうしてもだめなら先へ進むこと（加速運動）。この時、斜めから体当たりされる時があるので、ムチは敵のいる側に出しておいた方がよい。この状態でミスをすると、「アイ――」のかん高い叫び声が聞こえるぞ。
　それから、コース最後のドラムカンは絶対々々倒しておくこと。

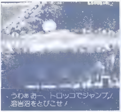
魔宮のシーン

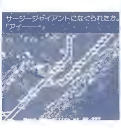
　次は、お待ちかね、魔宮のシーンだ。
　イージーレベルからの人には、画面で敵のモララムが、これが「さんからいし」だよ、と説明してくれる。
　さて、ここで、説明のあとすぐに取りにいくのもいいけど、どうせなら物品完璧ボーナスをいただいちまおうってわけだ。
　別に、いままでの腕があれば難しいことはないぞ。さあ、気合いをいれて！
　ただし、注意する点が3つほどある
　1画面の最前列はガケだ!!
　まさか、こんなことをする人はいないと思うけど、とにかく手前に来すぎると、おちちゃうぞ。
　2両端はつな渡りテクを使用しないと、大ボケだぞ!!
　3モララムのファイヤーボールは追いかけてくるぞ!!
　とにかく、投げてきたらムチでたたきおとせ。「YHHA」の声とともに消えるぞ。あと本人をたたいても消えるし、出現したらシュッっと投げる音の前に、画面から消す（スクロールさせてなくす）と、消えるからね。
　あとはサンカラストーン前の橋の開閉のタイミングを読んで、落ちついていればいいのだ。開いた扉の中へ入ればクリア!!

これが感動だ つり橋シーン

　さて、一通りは説明した　あとはページの関係上、大切になるところだけを書くから一緒につり橋まで行ってみよう。
☆鉱山　II
　目立つ所はないが、“つな渡り”テクをたくさん使うこと、サージーガードが速いってことを覚えておくこと。
トロッコ　II
　この面から大男（サージー・ジャイアント）が出現するぞ。こいつの前をすんなり通ろうとすると、なぐられて、「アイ――」となるぞ!!　要注意！　のキャラクター。
魔宮シーン　II
　特に注意事項なし　前と同じようにやればだいじょうぶ。
☆鉱山　III
　ここで新たな敵!?　が出現する道をなんなく上下している針!?だ。こいつはなんか陰険なキャラクターで、意外なところでミスにつながる、底力のある恐いキャラクターだ。下がっている時に、急いで通りぬければOK。（ただし、その時ムチを使ったりしてつっかかると確実に死にます）
　あと「ピョーピー」と鳴いてバタバタと出てくるコウモリだ。こいつは出てきたら、サージーガードに注意して、出現方向を連打すればほぼ安全だ。
トロッコ　III
　この面から本当のトロッコ面の恐ろしさがわかってくる。
　ポイントの行く所をまちがえると「アイ――」だし、サージージャイアントもたくさん出るし、バクダンの誘爆にも巻き込まれることもあるし、この面はむずかしいぞ!!
☆魔宮　III
　まったくもって、今までの注意をもってすれば、クリアーは簡単。
鉱山　IV
　多分、君は魔宮IIIをクリアしたら、つり橋シーンになると思ったでしょう　だが、実はまだまなのだ
☆トロッコ　IV
　コースを覚えるまで、ムリな加速はやめたほうがいい。頭で覚えるのじゃなく、体に覚えこませるのだ!!　コウモリ、サージージャイアントには細心の注意を!!
大つり橋
　いよいよ感動のつり橋シーンだ。少し橋へ入り、サージーガードを何匹か落として一気に橋を渡りつつ、モララムのファイヤーボールをたたき落とせ　モララムはファイヤーボールをなげる時「ピシュッ」と音を出し、発射してくるので遠くにいてもわかるはずだ。モララムとの間隔がせばまるにつれて、ファイヤーボールは速く発射される。
　後ろから来るサージーガードに気を付けながら一気に進み、サンカラストーンを取れ!!　取ったあとは自動的にシーンが進み、感動が味わえるぞ!!
☆ボーナス・ステージ
　とにかく、最初はカンが勝負!!　黄色い人形キャラクターを見つけ、ムチでたたけばボーナス点だ。この点が、死なないでいくと数万5千点までUPし、かなりのボーナスになる。
　ただし敵キャラはサージーガードの他に、小型コウモリ、海賊の船長さん…この2つが超ムズいのだ　初心者は近づかない方が無難かも。
　あとボーナスキャラは、サービスとして、インディから見て同じ高さならNEAR、上方ならUP、下方ならDOWNと、画面の下に表示される。これをたよりにキャラを見つけるのだ。
　ここまででインディのひととおりの説明はおしまい。あとはプレイヤーの、お金とカンとセンスが勝負だ。
　インディショーンズは君だ!!
◆教えちゃう!!（おはがきによっては、マップ公開などくわしい所までやっちゃうぞ！）（担当・井上）


モララムの左横、指さしているのがサンカラストーンだ


うわぁおー、トロッコでジャンプ！溶岩沼をとびこせ！


サージージャイアントになぐられたか。「アイ――」


火をはくドラムカンだ（ドラムカンはたたくと火をふき出すのだ）

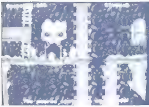

インディーは助かった

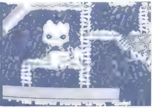

サージーガードとモララムは谷の底へ、インディは橋につかまる


サンカラストーンを奪還セヨ。うわぁ、取ったぞー

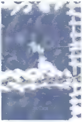

ファイヤーボールをたたきおとしひたすら右へ進め


感動のつり橋シーンだ


おっと子供を発見！


こうもりの出現場所をこわしたぞ。やはりモトから断たなきゃダメ


この船長さんもまた強い！ふれると気絶して数秒間動けなくなる


この小さいコウモリが強いんだ、また！　超強い！本当に強いんだぞ！


この子供の姿をした人形を見つけていくのだ

エキサイティングな4人同時プレイ



ガントレット

全米で爆発的ブームを呼び、今もその人気は衰えず、アタリでは筐体の製造も追いつかないぐらいすごいゲーム　その名はご存知ガントレット。日本でも人気はじわじわと全国に広がりつつある。GAUNTLETは中世の戦士たちが手を補強のためにつけた小手のことだが(辞典で調べた)、ゲーム名のフィーリングとしては力強くて、なかなか素晴らしいと思うよ。

それから君たち、『マーブル・マッドネス』『ピーターパックラット』『インディージョーンズ』の各ゲームの、製作スタッフの名前を見たことがありますか。(なに？　見たことがないって？)

なんと、この3大ゲームの制作スタッフは3本共、ほとんどメンバーが変わっていないのだよ。これは驚き。ふつうは内容の違うゲームを、こう連続で3本も出せるもんではないもの。アタリの底力を、このあたりに見ることが出来るネ。

キャラを活かせるか君の腕次第

さっそく各キャラクターについて説明してみよう。

まずはおなじみのプレイヤーから…。

画面に向かって一番左の、赤ブロックのウォリヤー(戦士)が一番手だ。

彼は戦士の名の通り、攻撃破壊力は最高レベル。レベルアップの敵やジェネレーターも一発で始末する。

ただし、その武器(オノ)を出すスピードはかなりのろい。しかも、ブロックとブロックとの間射ちが武器が大き過ぎるため出来ないのだ。おまけに、マジックパワーもチーム最低で、ほとんど役に立たない。

力の面では最高なのだが、知的な面でボロのでるキャラクタだ(だれだ？　ボクと同じだという奴は？)

さわやかなブルーで包まれたコーナーに操作部があるのは、女戦士バルキリーお姉さんだ。デモ・グラフィックでは、すっごくかわいい。

さて、バルキリーさんの攻撃だが、「このゲーム中で最も闘う人」みたいな感じがある。だって、デカイ剣とデカイ盾を持っているんだもん。剣を使って敵を攻撃するのだが、注目すべき点はこのでかい盾だ。なんと、この盾は敵から受ける攻撃を30%も和らげてくれるのだ。この能力をフルに使った接近戦はチーム1強い。

このゲームの最大のキャラクターはウィザード大先生。このおじさん、攻撃能力はそんなにすごくないんだけど…ショット・スピードがチーム中№1。しかも最大の目玉、マジックパワーが最強。だから、イナズマ放電波を発し、画面上のすべての敵を消すことができるんだ。

だが、ウィザードにも弱点がある。それは体を守る物を身につけていないこと。ダメージを受ければまともにくらってしまうのだ。その減り方の速いこと速いこと。そしてダメ押しは移動スピードでこれはチーム最低。

つまり、ウィザードはウォリヤーと逆で、力の面が極端に弱いが、知力の点では群を抜く、すごいパワーを持っている。ガントレット　の中の影のスターというべき人物。

最後に紹介するキャラはエルフちゃん。エルフの意味は妖精。エルフの武器は弓矢だ。彼はウィリアムテルに勝るとも劣らない弓矢の名人で、次々と出てくる敵を、リンゴのごとくすばやく撃ち抜いてくれる。しかも、チームの中で一番移動能力があり、ほかのプレイヤーが宝物等を取ろうとするとすばやく廻り込んでサッと持っていってしまうのだ。

忘れちゃいけない最重要アイテム

各アイテムについて、紹介してみよう。

①まずは宝箱

こいつを取ると100点もらえるが(ここから重要)、多人数でプレイする時、宝をたくさん取っていると、自分のスコアにかかる倍率が著しくUPするのダ。だから、多人数でプレイすん時は宝箱を人より先に取っていけば、自動的にスコアが倍々…となっていく。

②カギ

こいつは行く道々による青い扉を開けるために必要なアイテムだ。

③フード(食べ物)

こいつがなくては、ゲームがほとんど成り立たない。一番重要なアイテム。取るとヘルスポイントに100点が追加される。

さて、ここで注意がひとつ。食べ物には2種類あるのだけれど、ビン(飲み物の方)は武器で撃つと、音もなく消えてしまうので注意(お皿にのっているお肉やコーヒーセットは撃っても消えないから大丈夫だよ)

パワーUPポーションはこれだ

◎マジックポーション…マジックパワーが1回使える。(注意・カギとマジックポーションは持てる数が決まっている。両方合わせて12個しか持てない)

◎エクストラアーマー…鎧の防御率が上がり、ダメージを減らす。(盾印)

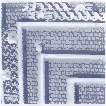
◎エクストラスピードアップ…移動速度がUPする。(赤印)

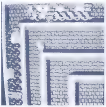
◎エクストラマジック…マジックパワーの威力がUPする。(葉っぱ)
◎エクストラショットパワー…武器の破壊力があがる。(太陽)
◎エクストラショットスピード…武器の発射速度があがる。(イナズマ)
◎エクストラファイトパワー…接近戦に対しての力が増す。(剣)
◎インビジビリティ…取ると、敵から見つかりにくくなる。(ネックレス)

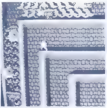
以上のパワーアップ・アイテムがある。それぞれのパワーアップ力はマジックをとったら、ウィザード並の威力を持つことができる。

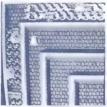
手ごわいぜ敵の面々

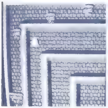
★モンスターを止めるためには、ジェネレーターをつぶすのだ。
●ゴースト…一番ベーシックな敵だ。後から後から出てきて、すっごくうっとうしい存在。タイミングを見計って、一気にジェネレーターを破壊！
●グラント…こん棒を持って、プレイヤーになぐりかかってくる。
●デーモン…攻撃の仕方が2通りあり、遠距離では火の玉を吹いて攻撃し、近距離ではかみつき攻撃をしてくる。
●ソーサラー…魔法使いの悪玉。体を点滅させて、ぐおーっとつかみかかってくる。消えている時も移動するので、デーモン同様応戦は骨が折れる。
●ローバー…通称ガキ。こいつが意表をついた所から石をぽんぽこ投げてくるのを見ると、すーっごくうっとうしい。ローバーそのものは強くないのだが、混合攻撃になると、抜群の強さを発揮する。
●デス…移動速度はのろいが、確実にプレイヤーをマークし、近寄る。さわられると、ヘルスがものすごいスピードで奪われる。ただ

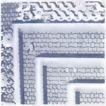

さて各キャラクターのマジックパワーの力だが、一番手は‥

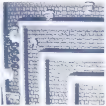

ウォリヤーだ。あんまりパワーはないけど

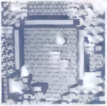

2番手はバルキリーちゃんだ。強くはないけどやっぱりかわいい


3番手はウィザード大先生

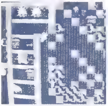

おみごとの一言。お年ににあわずすごい力だ！

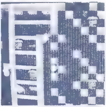

最後の出場はエルフであります。パワーはエクセレント


なかなかのものだよーん。ゴーストのジェネレーターは消えてしまった

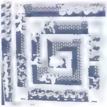

レベル8。ここからは面がランダムに選ばれて出てくる

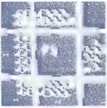

9レベルの最後で出口がたくさん。どれに入ってもレベル10に進む

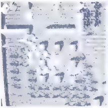

左上のデスの群れに注目！


ウィザード大先生の力によって4000点×3。すごおい点数だ


デーモン集団だ！ 火玉に注意


おっと目が回る。自キャラの右通路の色の濃いブロックはトラップだ


さあって、どこの部屋から出口に向かおうかなぁ


デスちゃん集団（右上だよ）やまわりの敵をよく見ておくこと

元気が出るレコード発売！ フロムナムコ&ビクター

ナムコ&ビクターから、ちょっとかわったレコードが発売されたゾ！「まだビデオゲームの音のレコード？」と考える君は甘い。このレコードはVGMをただ単に収録しただけではないのダ。どこが違うかって？ それは君、聴いてみてのお楽しみだよ。まあ、アレンジのスバラシさにビックリするだろうね。

内容はAサイドが迫力あるVGMをよりダイナミックにアレンジしたもの。うーむ、体の底から力がみなぎってきた。のってきた、のってきたゾ！

Aサイド（Bサイドといわないところが心ニクイ！）はナムコの大人気キャラクタ"パソクマン"が楽しい仲間たちと不思議な国をドライブして、そこに色々なアレンジVGMが登場するというユニークなもの。タイトルもユニークなんだ、これが…。

ジャンルもヘビメタから演歌まで盛りだくさん。とにかくゲームマニアだけじゃなく、おニャン子ギャルからお年寄りまでみんな楽しめちゃうレコードなのダ。ぜひとも聴いてもらいたいナ。

A
1・MOTOS／2・SKY KID 3・BARADUK
E 4・STAR LUSTER
A
1・かっとびラリーX 2・ちょっとマッピー男の子
3・恋のディグダグ 4・目蒲線の女 リブルとラブルのお話
（LP・カセット2800円、CD3200円／ビクター）



し、200ぐらい吸い取ると自然に消滅。マジックパワーで消すと超高得点！

●シーフ…高レベルで、よく出現する。"ぴろぴろぴろーん"の、シーフ・アラームが鳴ると、どこからともなく超特急で出現し、プレイヤー（さわられた人のみ）からパワーアップ・アイテムを持っていってしまうのダ。撃ち殺せば500点のポイントがもらえるが、撃ちもらせば、さよーなら。

●テレポーター…この赤い箱にふれると、画面内に映っている別のテレポーターまでワープする。これをうまく使わないと、クリアできないレベルもある。（高レベルで出現）

●トラップ…一部の床に、ひろーん（なんという表現だ！）と光っている部分がある。こいつに来ると、特定の壁が消えて新しい進路ができる。ただし、取るタイミングが必要なレベル。（高レベル）

さて、「ガントレット」については、ひと通りこんなもんだ、という形で紹介した。あとは君たちゲーメストの力で切り開いてネ。それでは・さようなら。

★君に教えます・研究し、チャレンジしてもつまづいて、どうにもならない時は、ひそかに「ゲーメスト・ガントレット係」まで、お便りをくれたまえ。そっとお教えします。

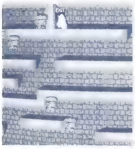
（担当　井上）



各種キャラアップアイテムの1つ、エクストラスピード。移動能力UP！



「ボン！」これはすごい。8000点×4だ。まわりのキャラも消しちった



「まったく老人に運動させよって、やっと出口についたわい」



トレジャールームで一す。宝をたくさん取って出口へ超特急！



続々キャラアイテム、エクストラマジックパワー、マジックパワーUP！



ガントレット日本上陸
君はいつまで耐えられるか

新宿アルタのタモリも逃げたすごい迫力！

2月23日～3月2日にかけて、全国6ヵ所において、「ガントレット」日本上陸記念イベントが開催された。

そのうちの新宿で行われたものについてレポートしよう。

この日は3月2日。新宿アルタ前、現在12時だが、すでにフリープレイは行われている。それにしてもすごい人だかり…。タモリ…じゃなかった、ガントレットめあての人でムンムンしている。私もその中に身をもぐりこませるように侵入した。

ステージ上にはガントレットが3台おいてあり、インストラクターがナレーションしている。早々とプレイしおえた人はカタログ、バッジ、ポスターなどをもらっていた。

午後1時、ゲストのヒップアップの3人がステージに上がると、すごいどよめきがおきる。20分ほど彼らのコントがあったあと、さっそくガントレットをプレイ。やり終えて「これから毎日、1ヵ月やりつづけないとマスターできねえな…」ともらし、会場はどっと湧く。

とにかくすごい混雑、大盛況。ナムコの落合さんなどもまざってなごやかなプレイ風景であった。

ナムコの意気込みこれもスゴイのだ

このガントレットのイベントをやることを知ったのが2月のはじめで、当初私はキャロットでやるものと思っていたのダ。後で新宿でやると聞いたので「あのPCC新宿店で？」と思った。（あまりイベント向きの店じゃないなあ　なんて勝手に思ってたから…失礼！）

そしたらどうだ。「新宿のイベント、アルタ前だってさ！」という友人の話。この情報には周囲の一同"あっ"とおどろいていた。

その後、いろいろな情報が入ってくる中で、こんどはTVCFまでやるという話がとびこんできた。実際、ナムコの人の話だと、あえて数字はふせるが、宣伝費用に莫大な金が…という話である。それだけ、このゲームに託すものがあるんでしょう。期待しよう。

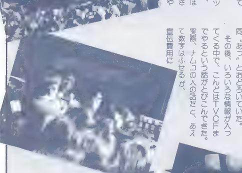
今回のようなイベント会場をゲーセンに固定しない考えには、私も大賛成である。TVCFについても、イメージアップにつながるのではないかと思う。

エポックメーキングな、この「ガントレット」、一度4人でプレイしてみてはいかがかな？

最後にプレゼントのお知らせ！
ガントレットミニパンフ　20名
ガントレットバッジ　3名
ゲーメスト　編集部ガントレットプレゼント係まで。

（S-N&TEN）







ゲーメスト常識用語集

ビデオゲームが好きな人ならもちろん、そしてゲームマニアと自称する人はなおさら、この頁の用語は全て知っていてあたり前である。
しっ…しかしですよ!? 中には、表向きだけマニアぶってて、常識ゼロなんていう、みえっ張り屋さんもいるんじゃないかと思いまして、今号から数回にわたってマニアが口にする一般常識の用語解説なんぞしてみようと思います。
目ん玉を２回、いや10回位ひっくり返して読んで下さいネ。

アップライト

簡単に言ってしまえば、立ってプレイする形式のゲーム台のこと。例を２・３上げてみると、パンチアウト、マーブルマッドネスなどがそれに当たる。だって、テーブルタイプのマーブルマッドネスじゃ、やりにくいでしょう！

インドの魔人

副編集長の厳頑氏のことをそう呼ぶ。また、厳頑のことをガンテツと呼んでもかまわない。

エックステンド

増えることを意味する。例えば、エックステンドが３万点と８万点といえば、そのゲームは３万と８万点で、それぞれ一機ずつ持ち機が増えるということになる。

エブリー台 (EVERY)

エブリーとは、ある一定のスコア毎に、持機数が増えることを意味し、そのような設定にしてある台をエブリー台と呼んでいる。同じゲーム、同じ台でも、スイッチ一つでエブリーでなくすることもできる。
スーパーゼビウスも、エブリーでなかったら邪道も生まれなかったことだろう。

オールラウンド (ALL ROUND)

この言葉なんかもゲーム常識というより、むしろ一般常識なのだが、マニア間の会話によく登場するので覚えよう。意味はあらゆる分野に万能なことを言う。
つまり、例えば、あいつは戦闘ゲームやらしてもキャラクター物やらしても、何やってもうまい!! なんて言われている人なんかをオールラウンド・プレイヤーと言う。でも、実際のところ、うまくなくても何でも手をつけるプレイヤーのことも言う。
「オレは女子バレーボール100点、しかしクレイジークライマーでも200点とったこともある。オレは、どんなゲームだって平均的に手をつけるんだ!!」なんて言う人もね!!

オプション (OPTION)

意味は自由選択。つまり、好きな事柄、物事を選ぶということ。
コナミのグラディウスで一挙に有名になっな言葉で、最近では、上手なプレイ中の周囲にいるギャラリーをそう呼んでいることもある。
本当の意味とは異なっているのだが、これもまた、一つの新しい用語として考えるとしよう。(あっ、スペースハリヤーの周りに、オプションが17個も付いている)。

オペレーター

一般に、ビデオゲーム他、ＡＭマシンを備えて営業を行なう人たちのことを意味する。
ただし、くれぐれも行きつけのお店の店長に、オペレーターおじさん、なんてアダナ付けないように。翌日、君が水死体となって発見されても、ボクは一際責任を負いません。

カウンター

日本語で、ただカウンターと言ってしまうと、「マスター、水割」と、声でもかけたくなる、飲み屋のカウンターを思い出すが、ここで言うカウンターはゲーム機に現玉（硬貨）が投入される毎に、一つずつメーターの上がっていくカウンターのこと。
これは、たいてい投入口の裏側付近に設置してあり、売上げ調査の結果を一目見て分かってしまおうというものである。
普通、台の中にあるので、自分がお金を投入する際、「これは今月135回目のプレイなんだなぁ〜」なんてわかりはしない。

カウンター・ストップ

これはビデオゲームのスコア表示が、それ以上表示されない、いわゆるスコア・カウンターの限界である。このカウンター・ストップは、昔からどのゲームにもあったが、ゼビウス9,999,990点以来、マニアたちが意識するようになり、現在ではカウンター・ストップ達成者は、一種の名誉としてあがめられている。

解析本

テクニックを載せた本を甘そ　の順番に言っていくと、説明・紹介本、攻略本、必勝本、上級テクニック本、解析本となる。つまり、筆者の知識の極限を執筆した極意伝、それが解析本である。
ＶＧ２関係のミニコミ誌で、唯一、解析本に値するのが、モンスター・バスターズ(風見氏)発行の本である。どうせ好きならここまでの本を作ってみては？

ゲーメスト (GAMEST)

全国ゲームマニアたちの為のビタミン栄養剤です。２ヵ月に一度服用して、みんな、健全なゲームプレイヤーになりましょう。

コンティニュ・モード

最近のゲームに、けっこう見られるようになったコンティニュとは、ゲームオーバーになったその時点から、再びゲームを開始できることをいい、言い方を変えると継続ゲームということになる。
プレイヤーたちにとって、コンティニュの存在はうれしいのやら悲しいのやら。
でも、せっかく作ったゲームなのだから、一人でも多くの人たちに先のシーンを見てもらおうという、開発者たちの意見もあるのではないか。

かんべんできね〜

そのままの通り、どうしようもない死に方をした時に言う。この言葉の類似語で「はら〜たつのり〜」と、低音で呼ぶのもある。



このコーナーでは、皆さんが仲間内で使用している「ゲーム用語」を常時募集中です。たくさんお便りお待ちしております。次号は、頭文字がサ行以降とさせて頂きます。

東京都東久留米をアジトとして活動を続ける〝ベルテックス〟。そのレベルは日本有数、上位10本の指に入る(んじゃないかな)。そんな彼らのアクティブワーク。そしてこれから…。若き戦士からのメッセージを聞こう。



西武線、東久留米駅、池袋から約三十分の静かな街、実はゲームプレイヤーならちょっと注目してほしいプレイスポットなのです。なぜって？ ほら、あの音と熱気がびしびし伝わってくるでしょ。駅から一分、線路側に面した店内の明るい東久留米キャロットがあるのです。西武線電車の音も消してしまうようなマシンの音、今日もゲーマーたちでいっぱいの、この店にやってきました。田口あゆみで〜す。

実は、ここがあのウワサのゲーマー集団〝ベルテックス〟の基地なのです。

〝姿を見せないハイスコアたち〟と、ちまたで語り伝えられているウワサの原点に会える—。あゆみは胸をトキメカせてます。

今日こそこのベルテックスの面々をバッチリ紹介しちゃいましょう

「ゲームなんて暗い奴の遊びだよ」なんて、今日までずっと固く信してた私をすっかり洗脳してしまったのが、ベルテックス会長、久保さんなのです。

〝ベルテックス〟この名は彼らの希望、夢そのもの。だからこそベルテックスであり続けたい。

ベルテックスの意味は、〝最高峰〟。その名のとおり、十五歳から二十歳まで平均十五・六歳のメンバーたち、かなりのテクニシャンぞろい。会員募集はナシのはずなのに「ぜひ入りたい」と参加してきたメンバーが今では総勢十五名。でも、どうして東久留米が中心なの？ 「僕の高校の帰り道だったんですョ」。ナルホド！ 久保さん。

自分から入会してきただけあって、ハンパ者ではありません。当然「台をたたいたり、ウソのスコアを言う奴は即クビです。モラルやマナーはまず第一に重視します」と、この時ばかりは会長の顔もキリリ。「テクニックより、メンバー同志仲のいい楽しい雰囲気でいたいですからね」

最高峰という名も、技術は二の次で、チームワークの最高を意味するのだそう。二年前の十二月からグループとして正式にスタートし、現在は東京の他に埼玉、神奈川、静岡に支部を持っている。

この四月からは会誌〝ハイドライト〟も発行そのアクティブをもやっぱりハンパ者ではありません。これもベルテックスの特色のひとつといえそう。





久保会長さん、ベルテックスのメンバーをあゆみに紹介してくれたの みんな、すごいハイスコアの持ち主なの。スコアを聞いて あゆみ真剣に考えちゃった。プレイヤーって、持って生まれた才能なのよね、きっと．

「もちろんゲーム大会とかイベントもよくやりますよ。第一日曜はベルテックスの日、と決めてて、メンバー全員がこの東久留米に集合することにしてるんです」

情熱・若さ このハイスコアのチャレンジャーたち

さて、一気に「ベルテックスってどんなもの？」の謎を明かしてみましたが…。

今日は第四日曜なのに「十一人来てるョ」。さすか好きなだけあるネ。そっと周りを見ると、いるいる。

会員番号一番は、スーパーパンチアウト百万、ロードファイター百万の久保会長…以下率いる面々が！

会誌発行部長の平野君はトラコンバスター一千万、イエローキャブ百万、JADOはおまかせです。

ベルテックス主力プレイヤー山根君はセクターゾーン二十二万五千、スペースハリアー四千四百万、スゴい！

こちらはケンシロウもなんのその、格闘技ゲームの鬼と化した瀬野君はエクイテス一千万、スーパーパンチアウト千百万。ナムコ得意の鮒田君はバスター二百万、パックランド二百四十万

あ、みつけたゾ、元会長の春日君、ポールポジションIIなら負けない。期待の新人渡辺君はハイボルテージ五百万、レイダース五百九十万というまぶしい登場。

夢のようなハイスコアの持ち主たちがあのピコピコ、バキューンのBGMを奏でていてくれたのです。

今日姿のみえない、ナムコの帝王Jr.の名を持つ星野君はアッポー九十九万、ギャプラス一千万は4番のりだって！ アップダウンならこの人、鈴木君、だってスコアは〝永久〟だもの。



プレイしているのが瀬野君。瀬野君は〝飛竜の拳〟を極めているのです。鮒田君、渡辺君、松本君はただいまは見るヒト

20歳のボス久保晃秀 彼の言葉、夢はやさしくて大きい

ベルテックス、一度は会ってみたくなったでしょ。土台の固まりかけた今、「遠征をもっと多くやりたいし、他ゲームサークルとの交





写真を撮るときは、さすが一同眉キリリ。ベルテックスのメンバーは、全員3文字のコードネームを持っているんだって。久保会長はAKIとハイスコア表に載るんだそうよ。アキって読むなんてカッコいい。写真を撮り終ったら、1人黒メガネの男がやってきました。光るブルーのジャンパーに、同色のバンダナ。そうなの、彼が有名な魔王という名の有田君。



ベルテックス会長



久保晃秀さん

熱いメッセージは from VERTEX

流もどんどん深めたい。その為にも、ベルテックスの名を全国のゲーマーたちに知ってほしいな」と、まるでコアラのようなカワイイ目をした会長は、ゼイタクな抱負を語るのです。

「一人じゃちっとも面白くないゲームだって、仲間が集まってワイワイやると、もう最高オモシロいゲームになるんだ。ゲームを通して、仲間をどんどんふやしていきたい」

という会長の言葉、きっとゲームプレイヤーなら誰でも考えていることじゃないかな。

会長さんゲームはお好き？

「やっぱり好きですネ。もうゲームにはかなりのお金食べられちゃって」

と明るく笑いとばしちゃう会長。ヨ！太っ腹！　だれだ、私にゲームは孤独だ、暗い、なんて信じ込ませたのは！



『ふふーん、やったベー！』と言ってる・ ・かど[illegible]か定かではない

今日の東久留米キャロットは、赤いワンピースの女性も一人熱心にプレイ。

ベルテックスに女の子は？

「いないんですよ。女性にもどんどんゲームに参加してほしいですね」だって。

女の子諸君、聞きましたか。

最強プレイヤー その名は魔王

交流希望は、ベルテックス代表の有田君まで。今日もグラサンに青いハチマキで登場したのが、伝説のプレイヤー、又の名を魔王、の有田君です。日本で一、二を争うほどの名プレイヤーだって！　ギャプラス一千万点一番のり、エグゼドエクゼスも一千万一番のり、リブルラブルB—百三回といえば、そのスゴさ、おわかりでしょ。けど「腕はいいけど、サイフは軽いヤツなんですよ」とは？（激しく頭をひねって考えてみて下さい）

とにかく一味ちがったメンバーたちです。

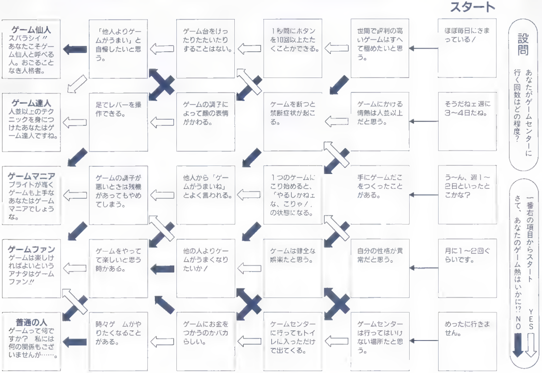
でも「イヤー、あがっちゃって！」なんて汗びっしょりになりながら一所懸命話してくれた会長さん、「今は十五歳の子が三人いて風営法にひっかかっちゃうでしょ。だから十六歳になるまで待ってあげて、それからバシバシいろんなとこに行きますよ」という細かい配慮も忘れないところもサスガです

そんな会長率いるベルテックスだもん、メンバー同志のチームワークは確かに最高のようです。テクニックはもちろん、そんな一面も声を大にしてお伝えしたいのダ。

ベルテックスに会えてほんとによかったナ、と私は今までの誤解を深く反省、の一日でした。

みなさん、謎のベルテックスの姿がおわかりかな。全国のゲームプレイヤーたちが、このベルテックスのようにどんどん輪を広げていったなら…きっとスゴいことがおこるはず。そんな予感してきませんか。

あなたのGAME熱は何℃?



GEMEST奥義質問解答挙

このコーナーは、みなさんのビデオゲームに関する質問に編集部がお答えするコーナーです。ゲームに関する質問がありましたら、GAMEST編集部までお便りください。

ASO
アーマーをそろえる方法

Q ASOのアーマーがなかなかそろえられません。よい方法があれば教えてください。（横浜市　M・I）

A ASOはアーマーすべてをそろえると、20万点の大ボーナスがもらえるのは、君もよくご存知のはず。でも各面最後の要塞が手強くて、ついついアーマーを使っちゃうため、20万点ボーナスを逃かしてしまうプレイヤーの多いこと!

とにかく最低1面から4面の要塞ぐらいはノーマルで倒せないとアーマーすべてをそろえるのは無理。それなりの実力がないと20万点は拝めないのだゾ。

アーマーをそろえるパターンとしては1面でキャノンとファイヤーとシールド（シールドは面の中盤で装着すると、1面の間にそろう。要塞にシールドをはずされないように注意して倒そう。）、2面ではホーミングとニュークリアーをそろえよう。3面でサンダー、4面でパラライザーをそろえて20万点ボーナスだ!!

その他にも方法はあるけど、本誌の記事を参考にしてください。

ドルアーガの塔
だれだって知りたい宝物

Q ドルアーガの塔の25面と55面と59面の宝物について教えてください。（群馬県　H・M）

A この3つの面の宝物に関しては様々なウワサが飛びかったもの。金の??とか赤い薬とかスペシャルフラッグだとか…。

結論から言うと、この3面では宝物は出ません!

編集部のNORRY山口によると、ROMをのぞいたら宝物のデータらしきものは入っていたけれど、出現方法についてのプログラムはなかったそうです。デマに惑わされることなくゲームを楽しんだほうがよいでしょう。

バックランド
終わりはあるか

Q バックランドには終わりがあるのでしょうか? 32面をクリヤーしたら、マップは17面にもどったのですが?（石川県　金沢美人）

A 32面をクリヤーすると、レベルアップした17面のパターンにもどるのは周知の通り。その後はこれの繰り返しなんだけどなんと256面をクリヤーすると、1面にもどるんです。あと、EVERY・EXTEND設定の場合は点数によるエクステンドが256匹めになったとき、画面が止まって無限増えがはじまります。

これは実際に、わがGAMEST編集長、植村伴北が体験したことなんですよ! 彼は9時間もたった一人でプレイしていたというからスゴイ!!

ファミコン・ストリート



今回はファミコン初、話題のロールプレイングゲーム『ゼルダの伝説』を大特集しちゃいます。

物語—剣士リンクは正義に燃えて…

それはそれは遠い昔、ハイラルという地方での物語　とある王国が、小さいながらも平和に治められていました。その王国には〝知恵のトライフォース〟という伝説の秘宝が大切に安置されていました

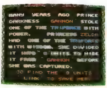
しかし、どこの世の中にも悪い奴はいるものでして、その知恵のトライフォースを我がものにし、全世界を征服しようとたくらむ者が現われたのです

そのうわさが王国の耳にも入ったから大変！　王国の姫、ゼルダはトライフォースを8つに割って、それぞれを別の所に隠してしまったのです

とうとう悪者、ガノンがハイラルにやってきました。ガノンの率いる魔物たちの力はとても強大で、王国の必死の抵抗も無駄に終わってしまいました。国は滅び、ゼルダ姫は捕われの身となってしまいました

ゼルダ姫にお仕えの老婆、インパは命からがら逃げ出してきたのですが、非情なモンスターたちに囲まれてしまったのです。そこを通りかかった旅の剣士、リンクはモンスターをやっつけてあげたのです。

リンクはインパからガノンのこと、トライフォースのこと、姫のことを聞きました。正義に燃えるリンクは、ガノンを倒して王国の平和を取り戻すために、ハイラルを旅することになったのです



ストーリーだぜい！　中学生のキミ、意味はわかるかな

まず始めにやることは

目的は姫を助けること

このゲームを見て、「何をすればいいの？」と思う人もいるだろう。でも、そんな人は解説本もろくに読まずに、いきなりプレイしているんじゃないかな？　『ゼルダの伝説』は単なるアクションゲームじゃないんだよ

もちろん、君の本当の目的は知恵のトライフォースを集めて、魔王ガノンを倒し、力のトライフォースを取り戻して姫を助けることにある。でも、そうするためには、やらなければならないことがたくさんあるんだ

それでは、スタート後に君がすることを確認しておこう、

剣を持ち地下迷宮へ

まず剣をもらうこと。「剣が出ない〜〜」などを言わないように！

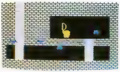


キミははたしてこの剣を使いこなせるか、剣の所に行ってみよう

そして、湖の小島にあるレベル1の地下迷宮へ行こう。知恵のトライフォースは、1〜8の各レベルの奥に一つずつ隠されていて、魔王ガノンを倒すためには、8つのトライフォースを求めてハイラル地方の地下迷宮を探して回らなければならない。地上でモンスターを殺しまくってるだけではダメなんだ

地上に比べて敵ははるかに強い　心して進もう！　油断をすると、すぐにやられてしまうゾ。

迷宮を進んでいるうちに、君はアイテムを見つけるかもしれない

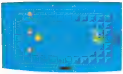


やったぞ。弓を手に入れたぞ

アイテムは必ず何か使い道があるので、ぜひとも取っておこう。各レベルに必ず一つはアイテムがあるので、見つからない時は念入りに探そう

また、各レベルに最低一人はヒントをくれるおじいさんがいる　そのヒントはそれぞれ大切なことばかりなので、これまた見つかるまで探そう。(と言っても、けっこう見つけやすい所にいるけど)

レベル1の親玉（アクオメンタス）を倒すと、トライフォースのある部屋へと通路が開く　そして君はトライフォースのひとつを手にすることができる



LEVEL 1の番人(?)ドラゴンだ。足もとに爆弾をおいてやれ

お金を持ち剣を買え

再び地上に出た君が次にすることは何か？　もちろんレベル2へ行くのがいいんだけど、その前にちょっとお金の数字を見てみよう。お金がたまっているとしたら、何か買えるかもしれないネ。レベル間には難度のひらきがあるので、「敵が強いなァー」と思ったら、リンクをパワーアップさせるために、武器を買おう

こうしてレベルをクリヤーしていくうちに、いくつかの謎にぶつかるはずだ　それを解いてトライフォースを完成させたとき、君はガノンのいる迷宮に入ることができるだろう

ガノンを倒して姫が君の目の前に現れたとき、君は長かった戦いを思い起こすだろう。君は旅する剣士なのだ　悪の滅びたハイラルを後にして、君は新たなる旅へと出発することになる!!

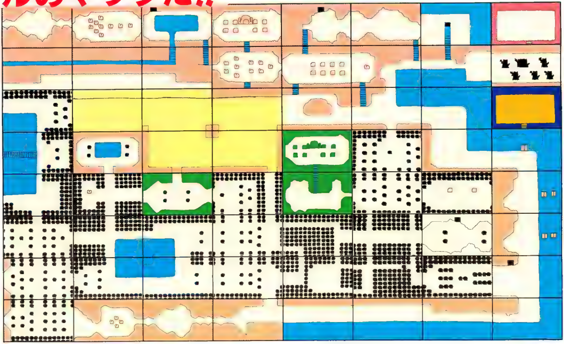


妖精の住む泉だ。ここで体力を回復させよう

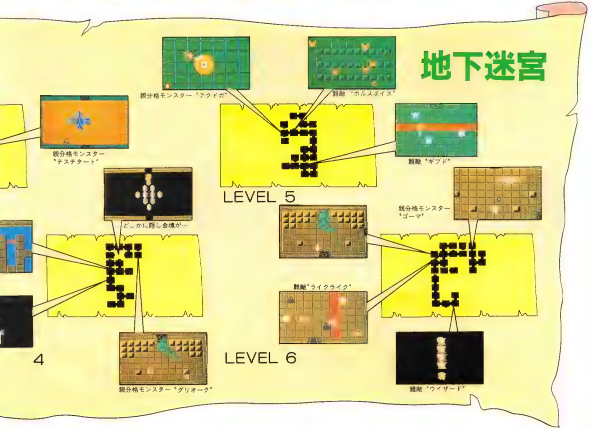
解法のヒント

解法のヒントとして、地上マップとレベル6までの地下マップを載せました。ガイドとして活用してください。「見てしまったらおもしろくない!!」という人は、49ページからのテクニック編を読んでください

ルのマップだ!!

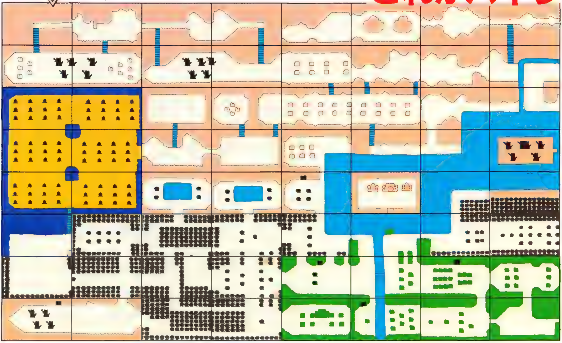


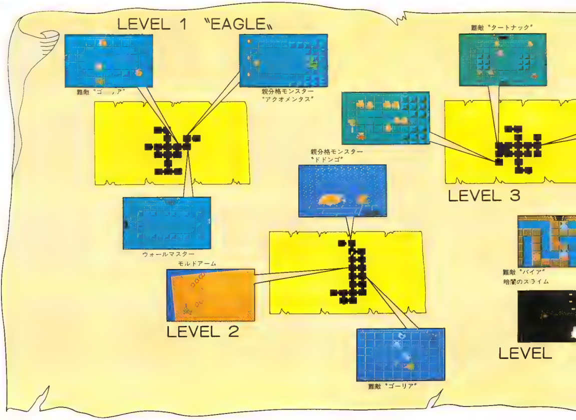
地下迷宮



親分格モンスター "テクドガ"
難敵 "ホルスボイス"
親分格モンスター "テスチタート"
難敵 "ギブド"
LEVEL 5
どこかに隠し金塊が…
親分格モンスター "ゴーマ"
難敵"ライクライク"
4
LEVEL 6
親分格モンスター "グリオーク"
難敵 "ウイザード"

これがハイラ




LEVEL 1 “EAGLE”
難敵“ゴ ，ア”
親分格モンスター
“アクオメンタス”
ウォールマスター
モルドアーム
LEVEL 2
親分格モンスター
“ドドンゴ”
難敵“ゴーリア”
難敵“タートナック”
LEVEL 3
難敵“バイア”
暗闇のスライム
LEVEL

アクションアドベンチャーゲーム

MIGHTY BOMB JACK
マイティ ボンジャック

テクモのファミコンカセット第一弾『マイティボンジャック』は、アーケード版ボンジャックにアドベンチャー要素を加えたもので、主人公ジャックが魔王ベルゼブルのピラミッドの中で、数々の謎を解きあかし、そのなかにとらわれの身となったパメラ王を救い出すというストーリーとなっている。

ピラミッドは通路と16の王家の部屋で出来ており、通路はスクロールする。この通路に数々の謎が隠されている。王家の部屋は、アーケード版とまったく同じ設定で、全ての爆弾をとってゆくと、ラウンドクリアとなる。

今回のファミコン通りでは、発売直前ということで、謎そのものにはあえてふれずに、原点のアーケード版を元にテクニックを紹介しよう。

これだけは知っておこう

①バクダン

100点のものと200点のものがある。通路ではきまった順に取っていけば200点。王家の部屋では火のついたものが200点。200点の方がいいに決まっていますね。

②パワーボール

100点のバクダンを1ポイント、200点のバクダンを2ポイントと考えて、20ポイントごとに出現する。通路では20ポイントとなると音楽がかわるので、近くの宝箱を開けるとパワーボールが出現する。取ると4秒間、敵がコインになるよ。

③エキストラコイン

通路では決まった所に隠されている。王家の部屋ではコイン40枚を取ったあとに出現する。

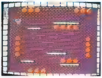
④ボーナスコイン

王家の部屋で5000点毎に出てくる。取ると王家の部屋での倍率が5倍まであがる。

⑤マイティパワー

ファミコン用のみの効果だ。マイティコインを持っていると使える。パワーは3段階あり、3はとくに大切だ。





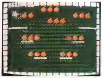
まずは1面。確実に5万点を取ろう。



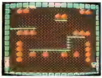
5面はクリアするのは簡単だが、やっぱり5万点を狙おう。



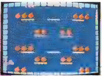
この9面あたりから敵の動きが速くなるので5万点はきつい!!



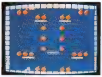
2面もそんなに難しくないはず。5万点は楽勝だぞ。



パワーボールさえ取ればこわいものなしの6面。



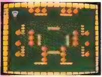
パワーボールを取るまでがきつい。取ったあとは楽勝。



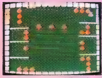
3面は上の爆弾を取る時にミイラがいる時が多いので注意〃



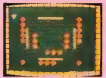
中央の6個の爆弾を取る時，敵に充分注意せよ。



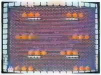
この11面は地獄！5万点は取らない方がいいぞ。



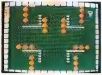
この面も地獄！5万点取ればかなりプロ。



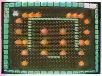
写真が逆になっちゃった。ゴメンネ。5万点を取るのはキツイ!!



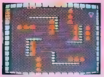
上から降ってくるミイラに注意すればこわくない。



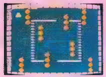
8面は下に敵がたまりやすいので注意しよう。



左の6つの爆弾を取ってパワーボールがでれば5万点は楽勝。



この14面も敵の動きが速いのでさっさとクリアーしたほうが…。



最後の王家の部屋では5万点を狙ってみたいね。

高得点を得る操作を覚えよう

まず、ジャックの操作をマスターしてほしい。

①十字ボタンの上を押しながらAボタンを押してジャンプするとハイジャンプ。逆に下に押してジャンプすると低くジャンプすることができる。

②空中から早く下におりたい時は下に押すと早く降りる。

③空中で移動したい時にはAボタンを連打すると空中停止ができ、左右にボタンを押すと空中停止したまま左右に動ける。

④ハイジャンプの時上に行くと敵がいて、やられそうになった時は、Aボタンを押す。するとその場で止まる。

とにかく、この操作をマスターしないことには高得点をマークできないので、ぜひともマスターしてほしい。

とまあ、動きはこんなものである。

次に、敵キャラクターの動きだが、これはキャラクター別に説明しよう。



☆**ゲジ将軍**……とにかくジャックに迫ってくる。いやーなキャラクターだ。



☆**ガーメイド**……ジャックめがけて突っ込んでくる。壁にさわると再び突っ込んでくる。



☆**ドクロン**……ジャックのX座標に合わせて上下に移動する。



☆**デスファー**……ジャックのY座標に合わせて左右移動する。



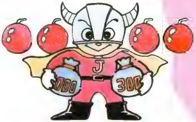
☆**ホルス**……ジャックに迫ってくるが、斜め移動はしない。



☆**ハネゾー**……45度角で移動。パワーボールと同じ動きをする。



☆**ミイラ**……前述の6種に変化。王家の部屋では最下段で変化する。



マイティパワーの使い方

あとは、マイティパワーの使い方なのだが、これはマイティコインを取るごとに画面右上に表示される。

マイティパワーは3段階までパワーアップできる。1段階だとオレンジの宝箱を開けられ、2段階だと宝箱を横からふれるだけで中身がとれる。3段階だと、パワーボールを取ったのと同じ状態になる。

なお、パワーアップは、Aボタンを押した数で解除され、それぞれ20・10・5回押すと一段階パワーアップのランクがさがる。

以上、書きあげたことを頭にたたきこんでからプレイすべし。

くどいようだがマッピング

このゲームはマップを作りながらプレイしないと行きづまってしまうので、マップを書きながらプレイしよう。マップを作ればジャックがどこにいるかわかるので便利だし、通路のつながりをみていると隠し通路がみつかるかもしれない。画面数が255とわかっているので、ジャックの通った画面数をひけば回っていない画面数がわかる。

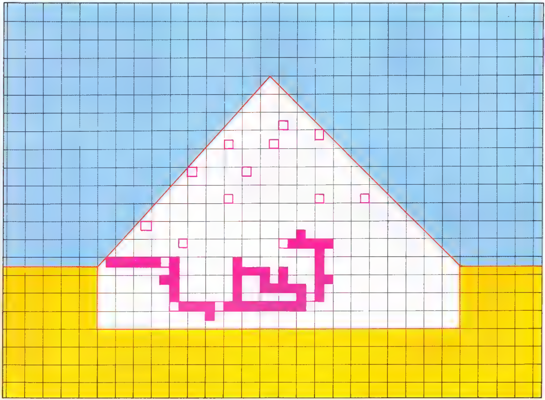
ラウンド5までの通路と王家の部屋の位置をのせたマップを作ったので利用してほしい。

〈次号もご期待！〉

次号では話題の第2弾"ソロモンの鍵"をレポートするつもり。期待しててちょうだい。

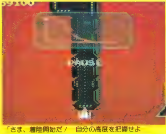
（宮崎／平野）

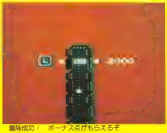




難攻不落のとりでアーガス!!


敵要塞との対決。弱点のアゴを狙え！


「さあ、着陸開始だ！　自分の高度を把握せよ


着陸成功！　ボーナス点がもらえるぞ

つい最近、ゲームセンターにジャレコから新ゲームが送り込まれた。その名は『アーガス』。私たちマニアは、早速、そのゲームの攻略にとりかかった。数日後、「最終面は16面である」という情報が入手された。私たちは燃えた。「よし、俺が最終面クリア一番乗りをやってやるぞ」と。だが、そのあまりの難かしさに一人また一人と離れていった…。その『アーガス』が、はやくもファミコンソフトで新発売されることとなった。私がこれから述べることを参考にして、我々の意志を、是非ともついでもらいたい。

君の意志を戦闘機につたえよう!!

まず、君の操る戦闘機は8方向に移動可能で、Aボタンで地上を、Bボタンで空中を攻撃できるんだ。

それだけではなく、自機をパワーアップすることもできるぞ。

〈パワーアップ・ポイント〉



各パワーアップ・ポイントは地上にあり、3個破壊するとパワーアップできる。

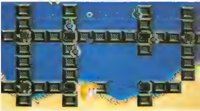
Ⓟ…自機の攻撃力が増し、スピードもアップします。

例えば1面は空中攻撃がウォルビームα→Fキャノンに、2面はLキャノンからワイドビームにというようにパワーアップします。



Ⓑ…自機の周囲にバリアを張ることができます。

バリアを張っている間は、何に当たっても平気なので、どかどか体当たりしましょう。


障害物もなんのその。無敵パワーで稼ぎまくろう

㊓…写真を見てくれ。自機がロボットになっているでしょう。これはビデオゲーム版にあったが、ファミコンには使われなかったEポイントの代わりに、新しくできたパワーアップポイントなんだ。



もちろん、敵に当たっても大丈夫だから、バリアのように使ってくれ。

やり方は影に注意していれば分かるだろう。

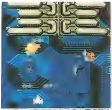


Ⓛ…地上にLのパネルがあるので、撃てるだけ撃ってくれ。着陸のときにその効果が現われるはず。

㊙…ここで、とっておきの裏技を紹介しよう。

いままで言ったパネルを撃つとき、なるべく上の方を撃ってみてくれ。すると、なんと下の方にパネルのかけらが残る。それをまた撃つと、パネルが1枚しかなかったのに、合計2枚撃ったことになるんだ。この技は多用してほしい。

この技の応用で、1枚を3回撃つこともできるとか。


セラミックでできたような空中物は破壊不能だ。よけるっきゃない

〈着陸〉

まず横軸を滑走路に合わせて、レバーを下に入れて下降してくれ。途中で、レバーを上にして、上昇させたりして減速しながら着陸を成功させてほしい。

成功すると、撃ったⓁの数×1000点＋1000点がもらえるぞ。


重要な得点源のパネルをのがすな

主な敵キャラクター　行く手をはばむニクイやつ!!

◆カイ…高速で画面を斜めに横切り攻撃してくる敵。あまり動かず撃って全滅させよう。



◆ノーマス…画面上方から弾をはきながら降りて来て、また去っていく敵。深追いは禁物。



◆オ・ルグノーム…左右から出現して一点に集まるように動く。焦らず対処すれば大丈夫。



◆ライア…この敵の攻撃はなかなか激しい。パワーアップしていない時は逃げを重視しよう。



◆コム…ノーマスと同じような動きをするが、2・3度上下してから下に落ちて来るので、下にはいかない方がよいだろう。



（担当＝野崎／浜）

戦略島崩しゲーム



アーケード版よりもオモシロイ!?

あの「ディグダグII」がナムコットになって新登場!!ラウンド数は何と業務用をはるかにしのぐ72。またBGMや背景、それにディグダグ・シアターなど業務用をよりグレードアップしたファミコン版だ。

パンクさせるより崩しちゃえ

ここでディグダグIIのルールについて改めて触れておこう。

ディグダグの今回の仕事は島に住みついたモンスター退治だ。得意のポンプでモンスターをチクリとさしてパンクさせれば得点だ。でも一匹ずつじゃじれったい。そこでドリルを使って、島を崩してモンスターを一気に海に沈めてしまおう。大量得点のチャンスだ。ポンプでモンスターを足止めし、ドリルでモンスターを一気に退治、これが基本テクだ。

ヒビ入れテクで大量得点

では島崩しについて説明しよう。まず、クイの所でドリルを使うとディグダグの向いている方向にヒビが入る。このヒビの使い方がプレイヤーの腕を左右させるのだ。

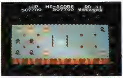
モンスターはヒビ嫌いで、目変化、つまりスピードダウンしなければヒビの上を通過することが出来ないのだ。だからモンスターから逃げるのにヒビは有効だし、モンスターを一カ所に集めるのにもヒビは役立つ。縦に長くヒビを入れてヒビの上を往復しているとモンスターはヒビ沿いに集まってくる。しかしヒビの上ではモンスターはスピードダウンするのでディグダグは大丈夫。でもファイガーの火には気を付けよう。

それでは、基本的な割り方を2つ教えよう。島はヒビで囲むと崩れるのだ。

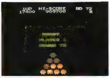
♥割り方その1
縦に長いヒビを2～3列入れておき、そこにモンスターをおびきよせ、スキをみて横の列にヒビを入れる。R5、R7に使う。

♥割り方その2
左右が上か下に閉じている所(写真A)にヒビを入れて(写真B)上下し、敵を上か下に集め左右にヒビを入れる。すると(写真C)のように落ちる。R17などを使えるラウンドが多いので、必ずマスターしたいテクだ。

また、ヒビが入り組んで、注意してヒビを入れないと自分の方が落ちてしまうので気を付けよう。言い忘れたが、ヒビで島を囲むと面積の小さい方の島が崩れるのでよく覚えておこう。



R31 せつ、せまい



全員集合ーっ！

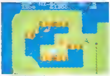
知っておくといいよボクのアドバイス

①野菜お魚元気モリモリ
敵の他に得点源となるものに、ベジタブル・ターゲットとお魚がある。

ベジタブル・ターゲットは島を3カ所崩すと出てくる。ラウンドが進むにつれて高得点となるので出来るだけ取るようにしよう。

お魚は島を1ブロック分崩すと出てくる。たったの500点だけど、島崩しに失敗したらゴマカシのつもりで出してみよう。

②転ばぬ先のコンティニュー
全72ラウンドを目玉にしているこのゲームだけど、一般の人には1プレイ全面クリアというのはかなり難しい。そこでコンティニューモードを使ってラウンドセレクトをして好きな面から始められるのだ。苦手なラウンドはこれで練習しよう。



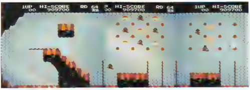
野菜とオサカナ

この手でいこう超難ラウンド

鬼のように難しいラウンドがいくつかある。その中でも特に〃R31〃と〃R64〃が難しいだろう。

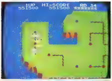
R31 みてもわかるように島がとても狭いうえにモンスターが10匹もいるので、すぐに囲まれて死んでしまう。そこで、左右どちらかのヒビに逃げたあと、その向こうのクイにヒビを入れなければならないのだ。だけど、そのヒビの上で生き残るのは至難の技だ。このラウンドで8万点を取った人がいるという話もあるが…。

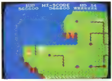
R64 象さんの面。一見すると簡単そうなんだけど、たいてい逃げ場がなくなって死んでしまうのだ。象の前足で目変化させ、その間に上に長いヒビをつくる。そこまですれば後はさほど難しくない。



R64 一番難しい(?)面。

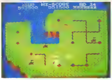
写真B





写真C

写真A



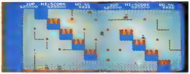
★★

というわけで、4月下旬発売のオススメゲーム、『ディグダグII』を紹介してみた。同時にナムコットからタッグチームプロレスリングも出るのでそちらの方もヨロシク！

(担当＝平野おみ)

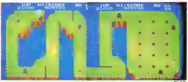
おもしろステージあれこれ

ギザギザ面です。



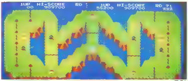
R58

パンクさせてしまったほうが……



R65

左で崩すのだよ！



R71

GRADIUS

超次空ファイター

グラディウス

あのグラディウスがファミコンでプレイできる



業務用とファミコンには、いくつかの違いが見られます。

1つめのは操作方法で、業務用はレバーと3つのボタン（パワーアップ、ショット、ミサイル）でプレイしますが、ファミコンの場合は、ボタンが2つなので、Aボタンがショットとミサイルの兼用で、Bボタンがパワーアップボタンになっています。この場合、Aボタンで空中物を撃つ時に、同時にミサイルが出てしまうので、自由にミサイルを撃てなくなる所が多少不利。

2つめの違いは、地上物と空中物の出現パターンです。業務用とはかなり違っていますが、自分で何度もプレイして記憶してしまえば、かなり攻略の手助けとなるでしょう。

しっかり覚えようパワーアップ

①スピードアップ

自機の動くスピードが速くなります。最低でも、一つは取っておきましょう。

②ミサイル

自機の下方に発射され、地形に沿って飛びます。地上物を破壊するのに、とても便利ですので、早めにとってください。

③ダブル

前方と斜め上45°に、同時に弾を発射できます。場所によっては、この兵器が必要になりますが、オプションがついていない時は、取らない方が無難でしょう。

④レーザー

高出力のレーザー砲で、敵を貫通するので、一度にたくさんの敵を破壊できます。最強の兵器ですので標準装備してください。

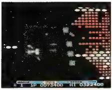
⑤オプション

これは、ミサイルやレーザーを取ってから付けましょう。自機と同じ性能をもっているので、フォーメーション攻撃をすることもできます。なお、これは最高2つまで装備できます。

⑥バリア

自機の先端に上下にバリアが付きます。敵の弾を5発まで防ぐことができます。

以上の他に、パワーアップの仕方を説明しますと、まず赤い色の敵を撃つとカプセルが出てきます。



オプションを広げて自機の進路を確保しろ

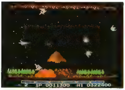
それを取っていってパワーアップしていって下さい。また、色のついていない敵がカプセルをもっていることもあるので、カプセルに変わる敵を覚えましょう。さらに、何個目かで青いカプセルが出現します。このカプセルを取ると、画面上の敵を全滅させることができます。

必勝！ラウンド別攻略法

1面　火山地帯

この面では、なるべくカプセルを集めて下さい。パワーアップはまず、スピードを2、3段階にして下さい。そしてレーザーを取って、それからミサイルを取って、最後にオプションを2つ付けて下さい。

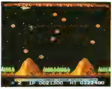
敵は、まず地上をとびはねる敵に注意して下さい。この敵を早く倒さないと、あとで苦しくなってしまいます。あと、上の方と下の方で同じ動きをする空中物に注意して下さい。この敵は上なら上だけ、下なら下だけ撃てば楽勝です。あとの方に出てくるハッチは、場所を覚えてなるべく早く破壊して下さい。



下の火山を通ると…

最後の火山は装備をそろえていたら、火山口のそばでレーザーを撃ちっぱなしにして点を稼いでもいいし、安全にクリアしたいと思ったら、左上の所で自機の下にオプションを広げて撃っていれば、まずやられることはないでしょう。しかし、最後の方で死んだ場合は、必ずミサイルだけは取って下さい。そうしないと、火山弾に当たって死んでしまいます。

それから、前半の山が割れている所を通ると5000点が入るなどの隠れがあります。



左上でミサイルをうっていれば安全だ

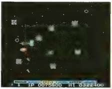
2面　ストーンヘンジ

この面は砲台がたくさん出て来るので、自分なりの通り道を考えてクリアしましょう。特に、ハッチの場所は覚えて、早めに破壊して下さい。



ハッチをこわせ！

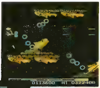
最後に出て来る空中物のクリアの方法は左下で、オプションを上に開いて、レーザーを撃っていればクリアできます。この時、自機のちょっと上に敵が出てくるので、それに対応できるようにオプションをあわせて下さい。もし、ここで死んでも、途中でカプセルが出るので、オプションを装備すればクリアできます。



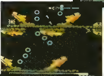
"ストーンヘンジ"を抜けたのもつかの間に…

3面　モアイステージ

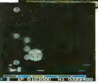
この面で出て来るモアイの破壊方法は、口が開いた時にショットかミサイルで攻撃すれば破壊できます。こうして、モアイを破壊しながら進まなければ、このステージはなかなかクリアすることは難しいでしょう。また、前に出すぎると、後ろからモアイが攻撃してきて前に追いつめられてしまうので、なるべくさがって攻撃した方がいいでしょう。この面も、自分なりの攻略コースを考えて進んで行って下さい。



これが"モアイ地帯"だ



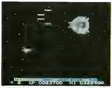
"モアイ"の口に弾を撃ち込め



"ビッグコア"の弾にあたるな

モアイ地帯を抜けると、ビッグコアとの戦いになります。この敵の弾は破壊不可能で、普通の攻撃はうけつけないので、レーザーを必ず取っておいて下さい。

各面の最後に出てくる要塞（ジズリアン）の攻略法は、上下に動きながら敵のレーザー攻撃をかわし、ジズリアンの4枚のエネルギー遮断壁を破壊した後、中心部のコアに弾を撃ち込んで下さい。また、実はジズリアンの動きが早くなると、敵のレーザーに絶対に当たらない場所があるので、そこに居て撃つという戦法が使える、ということを参考までに。



要塞"ジズリアン"との対決は上下によけろ

それからモアイステージのあとにも逆火山ステージなど全7面が用意されていて、充分私たちを楽しませてくれるでしょう。

なにしろ、このゲームは去年から丸一年間もゲームセンターで大人気を誇り、今もなお大人から子供まで幅広く支持されているゲームですから、ぜひファミコンソフトを買って、自分の家でプレイして見て下さい。必ずや、みなさんをすばらしい幻想の宇宙空間へといざなってくれることでしょう。

（担当　野崎／浜）

THE HYRULE FANTASY

ゼルダの伝説™

徹底攻略バッチリ！

実践テクニック

これで
出来なきゃ……
必ずできる！

これから君たちにアドバイスすることは、隠された数々の秘密ではなく、君が生き残るために必要なことだ。いくら君が迷宮の秘密を知っていても先に進まなくては意味がないのだ。リンクが強ければ秘密なんてすぐ分かるよ。

1 生命力（ライフ）

リンクのスタート時の生命力は6（ハート1つで2）。スタート直後ならこの程度でも大丈夫だけど、レベルが上がってくるとだんだんきつくなってくる。ハートと妖精で生命力を回復することはできるけど、強い敵では2回さわっただけでも死んでしまう ハートの器を集めて、生命力の上限を増やそう。

ハートの器を手に入れる方法はいくつかある。主に各レベルの親玉を倒すと出現する方法と、おじいさんからもらう方法がある。

親玉の方は全部で8個、おじいさんがどこにいるかはナイショだ。

しかし、それでも敵が強いと思ったら、青ユビワか必要だ 青ユビワはダメージを半分にしてくれる。つまりハートの数を2倍にしてくれるんだ。

それでも地下に入ると生命力か足りなくなって死んでしまうこともある そのころには常に命の水を持っていよう



薬は2回。体力を全部回復させ、ハートは体力の容量をひとつ増やす。君はどっちをとる!?

2 ハイテクニック

リンクはブロックのひとつ分の上下左右とも半分ずつずれて動くことができる これは障害物にもあてはまり、障害物に半分乗っているような状態になるんだ 写真を見て、分かってもらえるかな？その時に剣を出せば障害物の先の敵をやっつけることができるんだこのテクを半ずらしという

また、この半ずらしのテクを使って、ウイズロープの呪文をかわせる位置もあるんだよ



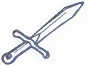
半ずらしのテク。上から3段目を通る敵はやっつけることができるんだ。

3 アイテムの使い方

♥剣

最も基本的な武器で、その攻撃力により3種類に分けられる 3種類とも、おじいさんが持っていて、プレイヤーのハートの数によって、与えてくれるかどうか決まるんだ

また、ライフメーターが全部赤のとき（ダメージが0のとき）は、剣先からビームを発射することができるぞ



♥爆弾

仕掛けた場所の周囲1ブロックの範囲にいる敵を吹き飛ばすことができる 他に、地上の隠し洞窟や地下迷宮の隠し通路の発見にも使える ただし、初めは8個までしか持てないので、無駄使いはやめよう

この武器はいろいろな所で手に入るぞ 主に、商人から買えるが、敵を倒した時に手に入ることもある



表1　アイテムについてのヒント（一部アイテム記載せず）

アイテム名	入手場所	入手方法	備　考
ソード	スタート地点	もらう	まずこれをもらわにゃあ
ホワイトソード	滝の上	もらう	ハート5つでもらえるよ
マジカルソード	墓場	もらう	同じくハートの数に秘密あり
木のブーメラン	Level. 1	ひろう	5ブロックまでしかとどかない
マジカルブーメラン	Level 2	ひろう	取るのは少しむずかしい
マジカルシールド	商人	買う	値段はいろいろ
弓	Level 1	取る	これだけでは意味がない
木の矢	商人	買う	早めに買っておいた方が良い
肉	商人	買う	ブツブツ….
青ユビワ	アモス	買う	Level5までにはほしい
手紙	おじいさん	もらう	何が書いてあるんでしょうね
青ロウソク	商人	買う	Level 4から必要になる
キィ	地下迷宮	ひろう	買う必要はない
イカダ	Level 3	取る	はしけはどこに……
ハシゴ	Level 4	取る	地上でも使えます
パワーブレスレット	アモス	ひろう	岩を押したら……
命の水	おばあさん	買う	常に一つはもっていた方がよい
マジカルロッド	Level. 6	取る	ウイズローブにはきかない
赤ロウソク	Level. 7	取る	これは便利だ
聖書	Level 8	取る	ロッドがなければ無意味
マジカルキィ	（秘密）	取る	ライオンの鍵のことです

4 モンスターの倒し方

各レベルの奥に潜むルームガーダーの倒し方を教えよう

◆アクオメンタス



ビーム剣、爆弾、ロッドのどれかで倒そう。剣による接近戦は意味がない。

◆ドドンゴ



爆弾2発でやっつけるか又は、1発くらわして剣で刺す二つのタイプがある。見かけだおし。

◆ラスチター



体の真ん中に爆弾をおいてしまうのが一番簡単。爆弾で触手を吹っとばした後に、剣か矢で攻撃しよう。

◆グリオーク



最初は自分が弱いので敵は強そうにみえる。剣とビーム剣しかきかないので注意しよう。

◆デグドガ



とにかく強い。何をやっても倒せないか、口笛を吹くような気持(これヒント)でやれば、小さくなって倒せる。

◆ゴーマ

ドドンコのように体はかたいが、この手の怪物は弱点がだいたい決ってるよ。

◆ラネモーラ



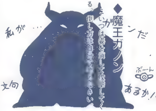
動きが速く、接近戦になると強くなる。ロッドを使ってやっつけよう。青いやつが強いね。

◆パタラ



インビルのオニオンヘッド将軍だ。剣の攻撃しかきかず、子供を全て倒さないと親は死なない。動きには2タイプある。

◆魔王ガノン



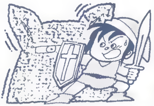
こいつは姿を消して攻撃してくる。倒し方は自[illegible]さい

おまけの大ヒント

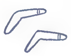
レベル7、8の入口についてのヒントは任天堂がテレフォンサービスで教えてくれるぞ。

札幌（011）612－4144
東京（03）252－2220
名古屋（052）586 3000
京都（075）525－3444
大阪（06）243－9444
岡山（0862）55－2130

なお2周目に関しては一切ノーヒントだそうです。無駄な問い合わせはよしましょう。（電話代がもったいない）



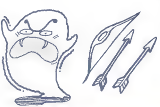
♥ブーメラン



まず、敵を足止めすることができる。また、ゲルやキースを殺すことができ、敵の残したアイテムを回収することも可能だよ

それに、リンクの移動は4方向だが、ブーメランは8方向に飛ぶぞ。これを応用して〝ななめブーメラン打ち〟(曲り角の向こうの敵を足止めする）というハイテクが使えるんだ。これは是非マスターして欲しい技だね。

♥弓矢



お金はへるし、あまり使う必要がないが、矢でしか倒せない敵もいるので注意しよう。

銀の矢は攻撃力が2倍だ。通用する敵こそ少ないが、うまく使ってほしい武器だ。

♥ロウソク



炎は部屋を明るくするだけではない。敵にダメージを与えることもできる（攻撃力1）。

青ロウソクは武器として使いづらいが、赤ロウソクはかなり使える

そして、火で燃えるものといったら…。

♥ハシゴ

これは便利なアイテムだ。いままで通れなかった所が通れるようになる。

戦闘にも有利なアイテムだ 迷路で川の所にハシゴをわたし、そこで、敵がくるのを待って攻撃するのだ

タートナックやバブルのいる部屋では見事にその効果が現れる



ミイラ男は耐久力は強いけど激しい攻撃はしてこない。一気に片付けよう。

♥マジカル・ロッド



ロッドはウイズロープと同じ呪文を出す(攻撃力2） ただ、これだけでは他の武器に劣っているので、聖書を取って炎の呪文を出せるようにしよう こうなると、射程距離や攻撃力の面で、ロウソクよりもはるかに有効だろう。

ラモネーラはロッドを使うと、簡単にやっつけられる。もちろん明りとしても使うことも出来る。

♥パワーブレスレット



これを取ったからといって攻撃力が強くなるわけではなく、何ヵ所かの岩が動くようになるだけ。なんだあ、と思う人がいるかもしれないけど、何がおこるかは自分で確かめよう。

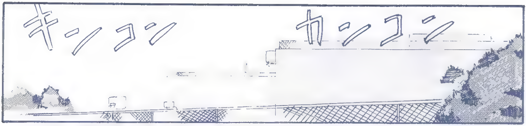
♥キイ



地下迷宮で、最初からおちているもの、部屋の敵がもっているもの、全滅すると出てくるものの3種ある

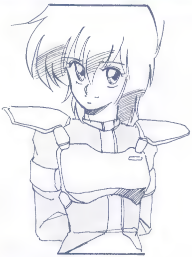
足りないときは、まわっていない部屋の敵をやっつければでてくると思う。

それじゃ、アイテムについてのヒントを表にしてみたので、大いに利用して欲しい。（おみ）



DREAMING GAMERS

ビューティフル・チャレンジャー No.1



原案　植村伴北
作画　倉本　啓
たかはし・よしのり




全部？
すべて!!
ズン
何…
ボン
しやがるっ!!
ゲーム知らないクセに偉そーな事言うなよっ!!
本当の事言ってどこが悪い？
……。
そこまで言うなら…


オレとゲームで勝負だ!!
え?
お前の好きなゲームで…もし、お前が勝ったら……
ゲームはくだらないって認めて二度とやらねーよ
んじゃ明日な
お……
やべーな…
だあ


GAME
S&B
悪いな 呼び出して…
お前 ゲーム 得意だったろ?
ああー しかし また バカな事を ――
負ける わけにゃ いかないさ!!
なにゲームなんて 慣れちまえば 簡単なモンさ
ゲームは…? "ASO" で いいか?
ああ… 何でも いいよ ――
オレ ゲーム 知らねーから
ASO
よし スタート!!


うまいもんだな――
よく続くなァ……
今日は調子いいなッ
やば眠気が……
あん?


なんだこりゃ…?
誉!!来るよ!!
?
なんだー?この娘…
それに…
ここは…
こいつは一体何なんだ?
つづく

驚異現象101

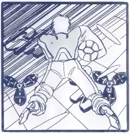
君はおどろかないか

このコーナーはビデオゲームに関する様々な驚異、現象を特集するコーナーです。

びっくらめーしょん①

スペースハリヤー(セガ)は、18ラウンドクリアでゲームオーバーとなる。普通の人なら最終ラウンドクリアで3千万点そこそこだが、もっと得点を稼ぐ方法があるのだ。

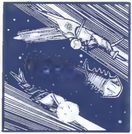
17ラウンドの最後で岩が大量に飛んで来るが、この岩が何と10万点。ここで敵の攻撃をかわしながら岩だけを打ちまくっていると、どんどん点が上がるのだ。この方法を使えば、4千万、5千万点も不可能ではない。しかしかなりのテクニックと根気を要するので、初心者はできるだけやらない方が無難であろう。



びっくらめーしょん②

ASO(SNK)、Bポイントの最高点は8千点であるが、あるエリアにBポイントが集中して出る所がある。ここで稼ぎをすると、一機で最高5万点は稼げる。そこで残機をため込んでここで稼ぎをすると、あっという間に百万点はいってしまう。最高で180万点も稼いだ変態もいるそうだ。

また、ASOは12エリアで終わりとなっているが、12エリアをクリアすると、なぜか13エリアの表示が出る。



びっくらめーしょん③

ファイナライザー(コナミ)のファイヤークラッシュかせぎは有名だが、1回のファイヤークラッシュで最高12~13万点位稼げるそうだ。このゲームは地理の勉強になる(わけないか)。

びっくらめーしょん④

ロードランナー(アイレム)シリーズの千点ラッシュはあまりにも有名になってしまった。

これは、複数の敵がジクザグのはしごを一度に登ろうとする時によく出来る現象だが、敵が一匹の時でも、敵の習性さえ覚えてしまえば、多少効率は悪いが、千点ラッシュは可能なのだ。(ラッシュとは、つまり稼ぎのこと)。

びっくらめーしょん⑤

魔界村(カプコン)には、2つのバージョンがゲームセンターに出回っている。2つのバージョンをよく見比べてみると、主人公が死ぬ時の感じがどことなく違う。しかし一番手っ取り早いのは、××をしてみれば、2つのバージョンの違いが一目でわかる。(××に関する質問に編集部では一切応じない)。



びっくらめーしょん⑥

スカイキッド(ナムコ)の隠れキャラにはいろいろある。まず飛行場のそばにいる女の子や墓地を撃ってみよう。何かが起こる。また太陽や自由の女神を通過するとおもしろい現象が見られるが、これで喜んでいる君はまだ甘い。これには、あるどんでん返しがあるのだ。

またパックマンの看板の上である事をすると何かが出てくる。また一ゲーム中4カ所にスペシャルフラッグが隠れている所があり、そこを撃つとフラッグが出現、取ると一機増えるが、中には意味のないフラッグもある。もしひまな人がいたら爆弾を取った後に敵ターゲットに突込んでみよう。

びっくらめーしょん⑦

スペランカー(アイレム)にはいろいろな隠れフィーチャーがある。このゲームは、隠れフィーチャー探しが主なのであまり詳しいことは言えないが、画面の端の壁をさわるとよく現われる。また、ジャンプをし損なった時、レバーを上にあげていると根性でガケをよじ登ってくれることがある。

びっくらめーしょん⑧

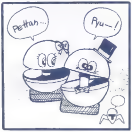
スペースハリヤーで残機が10人以上いると残機表示のハリヤーが大きくなるのだ。また、このゲームはタイムトライアル設定が可能だ。

びっくらめーしょん⑨

昔なつかしいいっき(サン電子)で2人用プレイの時、一人が死んだ時、そこにもう一方が突っ込んでいくと死んでしまうことがよくある。

びっくらめーしょん⑩

昔なつかしいシリーズ2。ぺったんピュー(サン電子)のチャレンジングステージで、パーフェクトは1万点だが、それ以上得点する事が可能である。また、どういうわけか、敵を一度に多くやっつけた場合の一匹当たりの得点がかえって低くなる。



びっくらめーしょん⑪

TANK(SNK)でタイトルロゴの所をよく見ると何か文字が書いてある。これは開発スタッフの名前を表わしているそうだ。また、スーパータンク以外の時でも地雷をふめばちゃんと1万点はいる。

びっくらめーしょん⑫

ハレーズコメット(タイトー)でノーダメージ(0%)でクリアすると5万点+1機のボーナスとなる。また、パワーボールの出現には何かの法則があるらしいが、今は不明である。

びっくらめーしょん⑬

ワールドカップ(テクモ)はオフサイドもキーパーチャージもないという、とんでもないサッカーゲームである。何か反則を見つけた人は編集部まで。

ビデオゲームの世界に歴史ができた。ボクらの胸をふるわせた名機を今、君と語ろう

山河悠理

重苦しい天井にドカーンと風穴をあけてくれたビデオゲームの名機たちよ

どんよりと重く黒ずんだ社会に一点の光を投げかけてくれたビデオゲーム!! 憤りを感じるほど締めつけられた社会環境に生きるボクらにとって、次から次へと出現するビデオゲームは、天からの救いにも感じられた。

爆発的にヒットしたスペースインベーダーが、日本に登場してから早くも7年、短いながらも、この世界に歴史ができてきた。この短い7年間で、ボクはゲームを通じて、多くの喜びや悲しみ、そして時には、はんぱじゃなく怒ったときもあった。今、両目を閉じて、ふっと、そんな思い出を振り返ると、なつかしきゲームの音が聞こえてくる。

これから、この7年間に、ボクの、この胸を熱くさせた、数々の名機種をみんなにも紹介していこうと思う。

ゲーム歴の古い読者の方々はもとより、まだ歴の浅い読者諸君らは、ぜひとも目を通して、今日あるビデオゲームの土台ともなったゲームの数々を覚えておいてほしい。

クレイジークライマー

こいつの魅力にボクらは本当に狂ってしまった

1980年も終りに近づいた頃である。「チャレンジャーの熱い魂をゆさぶるアドベンチャーゲーム」というコピーを引っさげて、登場したクレイジークライマー。

このゲームがヒットしたのはなぜか。自分なりの意見で書かせていただこうと思う。

なにもかも型破りなのだ

まず、このゲームは、今までな



かったタイプ（当時は戦闘物が主流だった）で、キャラクターの動きなども新鮮だったことだ。

そのうえ、自分のキャラクター・パターンが多くて、『ウンチング・スタイル』と言って、みんなで笑ったときもあった。

また、はじめてヘリコプターにつかまったときは、もう本当に感激したもんね。その快感を得るために、何度もプレイした人が多かったんじゃないかな？

さらに、敵の攻撃のハチャメチャさ。どこから鉄アレイが降ってくるのか！　どこから看板が落ちてくるのか！　など型破りなところもオレたちを熱くさせてくれた。

バグ・隠れ・裏ワザ今だから教えよう

しかし、何といっても、クレクマのバグ遊びは人気が衰えなかったね。コリラ分解は爆笑ものだ。

そこで、気分よく、知らない人もいるんじゃないかと、分解のやり方を説明しよう。

①ゴリラのBGMが（ピンクパンサーなんだけどね）流れる窓から2段登れ。②3段目でウンチングスタイル（プレイしてわかると思うけど）をしてから下におりる（窓と窓の間を使う）。③おりられない所まできたら再び登る。

これで成功。

応用として、しびれ看板、アドバルーンなどのBUGもできるよ。また、ヘリコプターに両手でつかまるという技もありました（一人死ぬけど……）。　ゲームオーバー後のネーム入れのとき、◯◯×D△N・L□Dと入れると2クレジットふえるという、ボクのような金なしにとっては、誠にありがたい隠れもあったよ。

残念なことは、レバーがこわれている台がかなりあったこと。プレイに熱中して、ついつい力を入れてしまう人もいて、本来は8方向なのに「右上が入らない」と、いったこともあったよね。

最後にクレイジークライマーのひと言。

「ガンバレ」（コン）「イテッ」

「アー……」

数々の難関を月面車で走破する宇宙時代の生んだゲームなのだ

ムーンパトロール

このムーンパトロールは、1982年の夏頃に発売されたゲームで、日本でもある程度人気を得たんだけれど、アメリカで大ヒットした（パックマンほどではないが）ゲームなんだ。

ストーリーは簡単に言うと、穴・岩石（巌碩ではない）・UFO・地雷・ロボット戦車その他いろいろな難関を、スーパー機能をもった月面車で走破するというもの。

目新しい点では、背景のスクロールがずれて動いて奥ゆきがあるように見える（『立体画像』というもの）。今あるゲームでいうと、パックランドの背景と同じと考えてくればよい。

実力がないとキツイぞ奥の深いゲームでなのでR

遊び方なども奥が深い。攻撃も前方と上方に撃てるミサイルなどがあり、このへんも目新しかったね。上と前の敵を同時にやっつけることができたのは快感そのもの。（なに？　苦しかった？　それは実力のせいですね）

あとジャンプボタンもあるが、月面車のスピードコントロールでジャンプの距離と高さが変わってくるので、これまた神経使ったもんだ。

過ぎてみれば難敵もなつかしいキャラクター

パターンは、ビギナーコース（A～Z）があって、その中に5つの





ステップがあり、各ステップごとに基準タイムがセットされているわけだが、別にそのタイムを越えても死にはしない。また、その基準タイム内で走破するとスペシャルポイントが加算され、さらにそのタイムに応じてボーナス点がはいるんだ。故に、早く走破すれば点が取れる!!

そして、Z地点（ゴール）までいくと、次なるチャンピオンコース（A'〜Z'）のお出ましだ。これは、前のビギナーコースとくらべものにならないほど難しい!! しかし、1コインでクリアーが無理だという人のために継続モードも付いている。

ゲームの内容はこれくらいにして、キャラクターのことも少し語るとしょう。

UFOの種類はあんまりいないが、1つだけ地上に、穴をあける弾を出すやつがいて、UFOはそれなりに、UFOの形をしていた。

地上物は多彩で、前述のほかに、いそぎんちゃくなどの（敵キャラクター）の邪魔も、けっこうハードだった！ 転がり来る岩石パターンを作る時なんかは、けっこう頭をひねったもんだ。

このゲームはやっぱり、難度が高かったんじゃないかな?

冒険旅行人(?)

フロッガー

このとき以来、ボクはあのおいしいカエル料理を食べることが出来なくなった。

東京・練馬のあたりには1981年の秋頃に登場した、あのゆかいなカエルの冒険旅行『フロッガー』だ。

あのカエルコールのおじさんよりずーと厳しい境遇なんだよ

カエルくんを家まで送ればよいわけだが、途中には道路があって、車が右へ左へと走っている。当然、車にぶつかるとアウト。

そして、道路をわたると川があり、このカエルくんは、なぜか泳げない。そこで、亀のこうらや、丸太の上をジャンプしていくわけだが、丸太の上に乗りすぎると画面から消えてしまいアウト。たまに丸太のかわりに、ワニが泳いでくるんだけど、ワニの口に乗ると食べられてアウト。背中に乗ると助かるという細かいテクもあったな。やっとのことで家にたどり着いたのはいいが、そこにワニが顔を出したりして…。ボクは、あれが一番ハラが立ったね。なんてインケンなんだ!!

5つの家に全部カエルが帰ると（あ、しょうもない。ギャグのつもり）一面がクリアー。

途中でかわい子ちゃんカエルと（どこがかわいいのだろう）一緒に家にゴールするとボーナスがもらえる。この他、家に虫がいるとき入るとこれまたボーナス点。

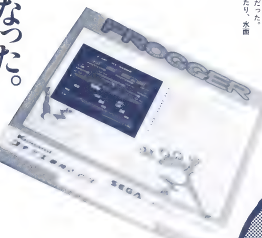
また、面が進むと、ヘビやかわうそなどもでてくる。（あー難しい）

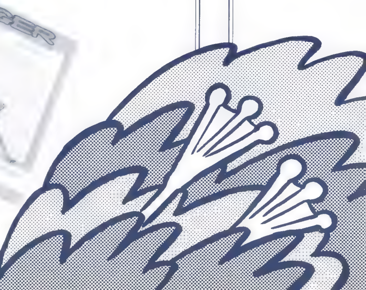
とまあ、ゲーム内容を書いていると、自然とストーリーも分かってしまう。このフロッガーは、コナミ開発の傑作で、セガが販売していたゲームで、ひじょうにおもしろかった。

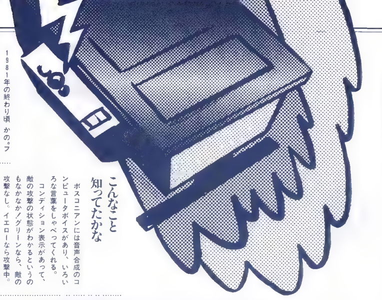
あっちでピョコピョコこっちでゲロゲロユーモア感覚抜群のBGMだよ〜ん

なんてったって、BGMが何種類もあったこと。当時の他のゲームはそんなにBGMはなかったから、特に目立ったせいもある。曲内容としては、『あらいぐまラスカル』や『花の子ルンルン』など、アニメの主題歌もあって、調子がいいと鼻歌なんかも出るんですな〜。

また、カエルがジャンプする「ピョコピョコ」という音や家に入った時の「ゲロゲロ」という音はなかなかよかったなあ。さらに、川に落ちた時の音も好きだった。また、カメがもぐったり、水面







ボスコニアン

ありあまる知恵をふりしぼってもなかなか攻略できない名機なのだ

1981年の終わり頃、かの〝フロッガー〟と同じ時期に登場したボスコニアンは、ギャラガとディグダグとの間にはさまれて、いまいちヒットしなかったが、一部のファンに依然として親しまれている。戦闘ゲームの名機種である。

こんなこと知ってたかな

ボスコニアンには音声合成のコンピュータボイスがあり、いろいろな言葉をしゃべってくれる。

コンディション表示があって、敵の攻撃の状態がわかるというのもなかなか! グリーンなら、敵の攻撃なし。イエローなら攻撃中。レッドなら、総攻撃という具合に。

自機は8方向に動き、前と後ろに攻撃できるというのも今までになかった攻撃方法で、実におもしろかった。

しかし、純製のナムコ筐体は右レバー・左ボタンで、左レバーになれた人だとかなりつらかったんじゃないかな?（ボスコニアンの鬼、金子先生は語る）

そうそう、敵基地（ボスコニアン）の破壊方法も2通りあって、6つの砲台をすべて破壊するか、中央のコアにミサイルを撃ち込むというのがあった。（突っ込んで、自殺というのもあるが…）

まあ、最初のうちは中央のコアを狙うんだけど、上級者になると、まわりの砲台を全部撃って、点数をかせぐんだよね。

敵基地のフォーメーションも多彩で、X・Y・Z・?型をしたのや、オリオン座や白鳥座などもあったの、知ってたかな?

また、フォーメーション・アタックというのがあって、5機の敵ミサイルが編隊を組んで攻撃してきて、全部やっつけるとボーナス点がはいるんだ。これを狙うのが極意!!

256面完全征服者はたったの5人なのだ

このゲームは、どっちかというとマニアうけしたゲームで、その理由は自分で戦略が立てられるところにあると思うんだ。例えば、オリオン座の面で、A君は真中から外側へ攻撃する、B君はまわりから真中へ攻撃する、など。

また、このゲームも256面までいくと暴走するゲームで、いまだ、暴走させた人は、日本に5人しかいない。

このゲームは継続プレイができるので、ラウンド追求派の人にももってこいだ。なお、前の5人は、もちろん継続なしだ。

さあ、みんなもボスコニアンのとりこになろう。

☆ボスコニアンのポスターは長岡秀星が描いたもので千円したんだって。

☆ボスコニアンは都内ではPC巣鴨やPC椎名町、花小金井CHにあるよ。



にあがったりする動作もなかなかよくできていたと感心する。

しかし、ゲームの難度が面が進むと陰険になってくるのは当然といえば当然なんだけど、これまた、いやだったね。車がどんどん増えていき、「排気ガス死に」といって、車の後ろに突っこんで死んだ人もいたんじゃないかな?

また、かわいこちゃんカエルをおんぶするはずか、逆におんぶされるバグもあったたね。

それにしても、泳げないカエルはサギだ!!

1

風見螢の らくらく突破 ピンボール(フリッパー)講座

さて、ピンボールのコーナーを受け持つことになったのですが、その私のピンボールの腕がおせじにも上手いとはいえないようなので、はたしてどうなるのか？ いささか心配なのですが、よろしく。

アーケードゲーム好きの人でもピンボールをやっている人は多くないようですが、この理由の一つに「どこをどうすれば得点が伸びるのか、よくわからない」ということがあるようです。

このコーナーでは、そういったことの説明を含めて基本的なテクニックを紹介しましょう。

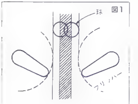
プレイする前に これだけは知っておきたい

狭いか広いか じっくりと計算してみよう

よく「フリッパーの間が広すぎて、すぐに球が落ちてしまった」などと聞きますが、はたしてどうでしょうか？

図1を見て下さい。球が正面から落ちる場合を考えてみましょう。点線がフリッパーを上げた時にその先端がえがく軌道ですが、実際に球がフリッパーにかすりもせず落ちるというのは図の斜線部の幅のコースしかないのです。つまり、それ以外ならば助けられる可能性がある、ということなのです。しかも、実際には真正面から球がくることはほとんどなく、斜めにくることの方が多いので、より落ちにくいことが分かるでしょう。

図1



体で覚えよう「ゆすり」のテクニック

マシンの両端もしくは片端にあるアウトレーンを通って球が落ちてしまうのは、またなんとも言えず空しいものですが、多くのマシンではアウトレーンはかなり狭くなっているので、マシンをゆすることによって助けられることもあります。

このゆすり具合というのも微妙で、とても誌上で表現できるようなものではないので、みなさんそれぞれが体で覚えて下さい。

ただし、注意して欲しいのは、マシンをゆする時は前後方向にゆするようにすることです。これは左右方向は前後方向に比べると極端にティルト（T－LT：マシンを傾けたりゆすり過ぎたりするとなる。それ以後、その球の分のプレイができなくなり、その球の分

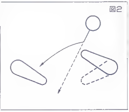


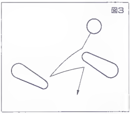
コメットの勇姿！ カラーリングからも(カラーでなくてゴメンネ！)、その派手さがうかがえる。

のボーナス等も無効となる）になりやすいためです。
また、直立に近い状態でプレイしていると、瞬間的にゆすることがしにくいので、マシンに対してやや前傾で体重をかけるようにすればいいでしょう。ただ、体重をかけすぎると手首を痛めますので注意して下さい。

受験術と同じ？ 球を落とさぬために

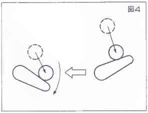
前にも書いた通り、一般にピンボールというものは見かけほど球が落ちやすいものではないのですが、それでは、球が落ちやすいという人は何が原因なのでしょう？
その多くは球道を読み切れずに、フリッパーをバタバタと動かしているうちに巻き込んでしまう（これを「パニック・フリップ」というものでしょう。
球を落とさないようにするためには、落ちついて球道を見極めることです。
また、初心者が忘れやすい要素として球のスピン（回転）があります。スピンによって球道が変わったり、思わぬ跳ね方をしたりするので気をつけて下さい。
図2を見て下さい。点線がフリッパーを下げた時で、実線がフリッパーを上げた時です。見て分かる通り、フリッパーを下げた時では全く当たらないような球道でも、フリッパーを上げておくことによって助けることができます。このようにすることをデフレクトするといって、基本的なテクニックのひとつとなっています。
ところで、図3の方を見て下さい。うまくデフレクトした…はずなのに上げっぱなしのフリッパーに巻き込んで落ちてしまった…という状態です。つまり、必要な時以外はフリッパーを下げておくということも重要なことで、デフレクトしたら巻き込みを防ぐために、すぐフリッパーを下げるべきでしょう。

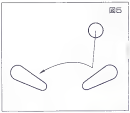

図2


図3

心静めて 的を 狙い撃て！

どこを狙うということもなく、ただ落ちてくる球を打ち返しているだけでは点数は伸びないし、面白さも半減してしまいます。しかしながら、落ちてくる球を狙い打って的に命中させるというのは結構難しく、ままなりません。フリッパーに球を停止させてから狙って打つのがいいでしょう。
そのためには、球のスピードを殺すテクニックが必要となりますが、図4を見てください。


図4

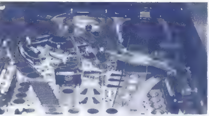

図5

まずフリッパーを上げた状態で球が来るのを待ち、球が接触したと同時にフリッパーを下げて球のスピードを殺そうというもので、トラッピングというテクニックです。ただし、球にスピンがあると妙な跳ね方をしたり、巻き込んだりしやすいので注意。
さて、図5の方はデッド・フリッパー・バウンスというテクニックで、簡単に言ってしまえば、フリッパーを下げたままで球を当てて勢いをなくすというものです。
一見すると簡単なのですが、実際には慣れるまで結構恐いものなのです。これも球のスピンには気をつけて下さい。
具体的な的の狙い方というと、ちょっと誌上で説明できませんが（機種によって違うし、また同機種でも傾斜やフリッパーの強さ等が違うため）、こればかりはそれぞれのプレイヤーが体で覚えるものだと思って下さい。何度も何度も挑戦していれば自然と指先が覚えてくれるものです。

実践コース 『コメット』を攻略しよう

魅力満点 コリにこった フィーチャー

今回紹介するのはウイリアムスの新製品で、国内ではタイトーが販売している『コメット』です。
初めて見た時の印象が「うわあ、ハデなピンボールだな」という感じの、ハデで、そして大変面白いのがこの『コメット』です。コリにこったフィーチャーの数々は、きっとあなたをとりこにするでしょう。
さて、それではフィーチャーの説明をしていきましょう。フィールドの両側を見て下さい。
4つずつ、あひるとうさぎの描かれた的があります。この的のそれぞれ片側4つに全て球を当てると、左なら「DUCKS」、右なら「RABBITS」の赤ランプが点灯し、また、それぞれの側の「C


プレイフィールド 奥側にあるのが左から、コークスクリュー、コメット、サイクルジャンプ。手前左にはDUCKS、右にはRABBITSのバンク（いくつかあるターゲットを全てとることによってフィーチャーを得られるようなターゲットのことを「バンク」とか「セーム」等と呼ぶ）が見える。


シューター ここから球を打ち出すことによってゲームが始まる。詳しい解説は次回にて。


ロールオーバー 上を通過することに反応するようなセンサのことで、左上のがスター（星）型といわれる全方向型で、右下のが二方向型のロールオーバー。


アウトレーンとスリングショット 一番左のレーンがサイクルシャンプ点灯用レーン、その右がアウトレーン、そのさらに右側がスリングショット（球が当たることによってはじき飛ばすようになっている）。

OLLECT　BONUS」ランプが点灯します。

この「COLLECT　BONUS」ランプが点灯している時に、左なら左上段のコークスクリュー、右なら右中段のファンハウスに入れると(コークスクリューの場合は、上まで通らないとダメ)、それぞれの側のボーナス・インジケーターが表示している数の千倍が加点されます。

「DUCKS」と「RABBITS」の両方の赤ランプを点灯させれば、中央にあるコメットの「30000」のランプが点灯し、コメットを通すことによって3万点を得られ、「30000」の代りに「50000」のランプが点灯します。ここへ連続で球を通すことによって、さらに「100000+EXTRA点灯」、「100000+SPECIAL点灯」とランプが点灯し、連続で高得点を得るチャンスができます。

但し、最初の「30000」のランプが点灯している時以外は時間制限があり、一定時間以内にコメットを通さないと、再び「30000」のランプに戻ってしまいます(「100000+EXTRA」以上を取った場合は、ランプは消えます)。

EXTRA BALLのある限り…

さて、コメットで「EXTRA点灯」を取ると、コークスクリューの所の「EXTRA　BALL」が点灯します。この時にコークスクリューを通せば「RIDE　AGAIN」が点灯し、もう一球プレイできることになります。

この『コメット』ではEXTRA　BALLをメモリーできる(貯めておける)ので、複数個のEXTRA　BALLを取った場合はEXTRA　BALLのある限り「RIDE　AGAIN」は点灯しつづけます。

一方、「SPECIAL点灯」を取ると「SPECIAL」ランプが点灯するのですが、「SPECIAL」のランプは、コークスクリュー、左アウトレーン、右アウトレーンの3箇所にあって、スリングショットに当たる度に点灯する場所が移動し、どれか1つが点灯している様になっています(「SPECIAL点灯」を複数取った場合は、もちろん、複数の場所が点灯することもありますが…)。そして、「SPECIAL」ランプが点灯している時に、その場所を通せば1クレジット上がります。

「DUCKS」と「RABBITS」を2回そろえると、右上段のサイクルジャンプの所に「EXTRA　BALL」が点灯します。このランプも3箇所を移動しますが、それぞれに対応するサイクルジャンプの穴(奥から手前までの3つ)に球を入れることでEXTRA　BALLを得ることができます。さらに「DUCKS」と「RABBITS」をもう一回そろえると、今度はSPECIALが点灯します。

左側のアウトレーンのさらに左にあるロールオーバーを通すとサイクルジャンプのランプが点灯し(設定によっては、各ボール初めに点灯しているようになっていることあり)、その時にサイクルジャンプに球が入ると、落ちた穴によって手前より2万、5万、20万点がそれぞれ加算されます。ここのランプは一回入る度に消えてしまいます。

倍率なんと5倍ゴバーイ

最上段にある4つのレーンのロールオーバーの「1986」は右フリッパーボタンによってレーンチェンジ(点灯しているレーンを左から右へとシフトできる機能のこと)ができるので活用して下さい。

この「1986」をそろえると5万点入り、さらにプレイフィールド全体に倍率がかかります。この倍率はプレイ中の球が何球目かによって決まっており、1球目なら2倍、2球目なら3倍、3球目ならナント5倍!…になります。但し、これには時間制限があります。

中段中央のコメットの隣にあるドロップターゲットを落として、その奥にある的に当てると、ボールを落とした時のアウトホールボーナスの倍率が上がり、最高5倍までなります。しかし、一定時間以内に的に当てられないと再びドロップターゲットが上がってしまいます。これでおおよそのフィーチャーの説明を終わります。

驚異の一打でワン・ミリオン

このゲームには一打で百万点というチャンスがあるのをご存じでしょうか?

フィールドの倍率が5倍になっている時に、サイクルジャンプを点灯させて(この状態になると「One Million!」とかけ声がかかる)、その一番奥へと球を入れるのです。とまあ、文字にすると簡単そうですが、実際にはめったに取れません。

ちなみに、こうして百万点を取ると、ちょっとしたデモがあるので、自分の目で確かめて下さい。

着実に点を伸ばすためにはコメットのランプを点灯させてから連続で通すことでしょう。コメットを通すには左フリッパーが狙いやすいですが、右フリッパーの方が通りやすくなっています(球が左スピンになるため)。ですから、右から連続で通せるようになれば高得点が狙えます。

またEXTRAを取るために、コークスクリューもうまく通せるようにしといた方がいいでしょう(実際には見た目より通りにくいので…)。

他にも色々と面白いこと(例えば、クレジットの入っていない時にスタートボタンを押すと…)があるので、各自で探してみて下さい。

『コメット』、いかがでしたでしょうか?

いくら誌上で説明しても、実際にプレイしないとダメなんですけどね、ピンボールってやつは…。配点が大きいために調子のいい時と悪い時の差が大きいのですが、メゲずに頑張って下さい。

質問・ご意見を!

このコーナーでは質問、また取り上げてほしいマシン等を募集しておりますので、ドシドシお寄せ下さい。またピンボールの上手な方からご指導、ご助言をいただければ幸いです。

この稿をまとめるにあたり、取材その他種々の面でタイトー・ロサ店様のご協力をいただきました。



サイクルジャンプ　中には片方向のロールオーバーセンサーが見える。百万点のチャンスの時は奥の「ONE MILLION」の文字が点灯する。



これがウワサのコメット　入口が狭そうに見えるが、実は通すのはそんなに難しくはない。



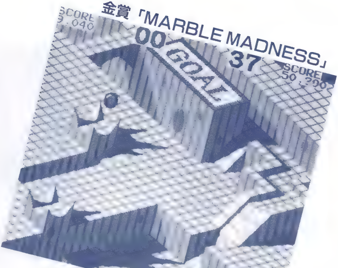
コークスクリュー　EXTRA BALLやSPECIALを得るための重要なポイントだ。右端のコメットのチューブの下に見えるのはバンパーといい、スリングショットと同じく、球が当たるとはじき飛ばすようになっている。

NORRY山口の BEST HIT VGM 1

サウンドは闘うゲーマーの叫び、そして胸のときめきなのだ

ノーリー山口のベストヒットVGM大賞発表

金賞「MARBLE MADNESS」



サウントはもとより、ク゛ラフィックよし、ケ゛ーム内容よして、多くのマニアがはまったケ゛ームた

サウンドのないゲームなんて考えられない

ゲームマニアにとって、ゲームは他のややっこしいこと（勉強とか仕事とか失恋とか）を忘れて、純粋に没頭できる遊ぶものであり、一時の満足感を満してくれるものである。

スリルあるスペースアクション、敵とにらめっこしながら、緊張の一瞬に一〇〇％フル回転させて頭を使う時、自分は完全な主役となる　時にはスターにもなれる　それがゲームの魅力だ！

だが、今一度よく考えてみると、豪快なアクションや、目を見張るような美しいシーンがあったとしても、それらすべてに音がなかったとしたらどうであろう

あの名作、パックランドだって、音がなければ半分以下の人気もなかったであろう。

実際、音は欠かすことのできない重要な要素なのだ。〝　〟のないコーヒーなんて、じゃないけれど、「音のないゲームなんて……」、実際ゲームじゃないと思う。

私のように、ビデオゲームの曲を録音する程まではマニアックになってない人たちの中にだって、ゲームの印象をVGMの良否で判別しているマニアがいるんではなかろうか？　と私は秘かに思っている。

とにかく私は、このビデオゲームミュージック（VGM）を、ゲームの単なる副産物でかたずけたくない。

そこで、私の意見はもとより、数多くの読者の方々の意見も大いに参考にしながら、ここ一年間の良質のVGMを取り上げてみたいと思う。

最近のゲームサウンドは技術的にも音に対する認識も高まってFM音源を使う物もだんだん増えてきた。そんな中で、本年2月には、FM音源を2つ使用の「怒」（SNK）も登場し、注目を浴びているのはうれしい。

これからもさらにサウンド効果をフルに使った迫力のあるゲームがゲームコーナーに続々と登場してくることを、ゲームを愛する者として心から期待している。

期待できるぞ 個性派の存在

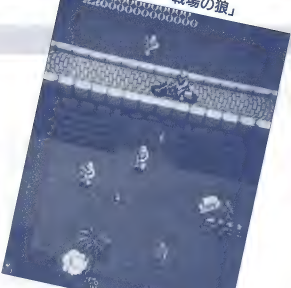
ゲームサウンドの質が高くなってきているのは、FM音源など技術的な面以外に、作曲のセンスの向上が大いに役立っている。

以前はどこもかしこも、短かい周期の音楽を繰り返していたのが、構成的にしっかりした曲と呼べるものが多くなってきたのである。

ゲームサウンドのいきつくところ、つまり究極点はすぐれた映画音楽のように、ゲームと離れて単独で聴いても、これはいい、素晴らしいと感じられる音楽的な質の高さだ、と私は思う。

その意味で、いくつかのメーカーはあえてFM音源一辺倒になるのを嫌って、曲の質の高さを中心にしていこうとしているようだが、これはゲームサウンドの多様化、個性化という面からみてもよく、今後のゲームサウンドに多くの期待を持たせてくれるものといえる。読者の皆さんはどうお考えだろうか。

金賞「戦場の狼」



とてもリアルな戦闘ゲーム。しかし面数か8面しかないのかちょっと残念なのだ

サウンド単独で判断 君の評価は？

さて、こむずかしいことはこの位にして、ガラリと変って、ジャジャジャ〜ン、近年（85年を中心として）ベストミュージック・ビデオゲームの発表にいきたいと思います。

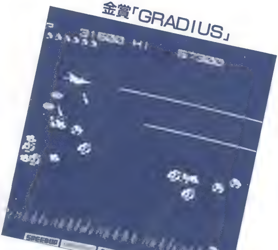
選考にあたっては、そのゲームの内容・人気にとらわれず、サウンド単独で判断するように心がけました。また何人かの意見を聞くことで、公平な評価を下せるように努力しました。

評価はABC及びその中で上中下に分類し、客観的に判断しました。また、それ以上の細かい評価は、個人個人での微妙な差がモロに出てしまうし、読者の方々も納得しづらいと考えてこの程度でとどめました。

その結果、Aの上（金賞）が3機種、Aの中（銀賞）が6機種、Aの下（銅賞）が7機種、選出されました。

全体的に見ると、やはりFM音源を使用したゲームが多いのに気がつきます。細かく見ると、アタリのシステムIや、バブルシステムが目立ちます。それでは受賞機種について、軽く書いていきましょう。

金賞「GRADIUS」



ロングランヒットを続けているグラディウス。BGMかゲームにとてもよくマッチしていた

NORRY山口のVGM大賞！

金賞 評価A' 3機種（順不同）

MARBLE MADNESS	[Atari/namco]
戦場の狼	[CAPCOM]
GRADIUS	[Konami]

銀賞 評価A 6機種（順不同）

TWIN BEE	[Konami]
PETER PACK-RAT	[Atari/namco]
CITY CONNECTION	[JALECO]
TERRA CRESTA	[日本物産]
CHOP LIFTER	[SEGA]
SPACE HARRIER	[SEGA]

銅賞 評価A' 7機種（順不同）

ASO	[SNK]
MOTOS	[namco]
PAPER BOY	[Atari/namco]
SKY KID	[namco]
PIT FALL II	[SEGA]
魔界村	[CAPCOM]
INDIANNA JONES THE TEMPLE OF THE DOOM	[Atari/namco]

（題材ゲーム、ここ一年間の物）

新鮮な驚きと衝撃！ 金賞「マーブルマッドネス」他

まず「マーブルマッドネス」。これはみなさん金賞間違いなしと思うでしょう。このゲームのサウンドはステレオで、各面ごとに違った曲が流れるのが新鮮な驚きを与えてくれました。

次は「戦場の狼」、こいつもFM音源で様々な音色を奏でたゲームでした。歌詞でも付いている様なBGM、面クリア、ネーミング全てが個性的なサウンドで、かつ全体に統一したイメージがあるのには感心させられます。

金賞の最後は「グラディウス」。それ程長い曲でもないのに繰り返して何度も聞い（聞かされ）ても不思議と飽きがこないBGM。これは、作曲のセンスと構成力から来るもので（若干、評価が甘いと言われましたが）、やはりAの上の評価に落ち着きました。

銀賞は6機種 センスの良さで「ツインビー」他

銀賞の方に目を向けると、「ツインビー」があります。このゲームは各々の曲などのセンスは高いのですが、グラディウスの巧さよりは、若干パワーが足らない様で惜しくも銀賞。

「ピーターパックラット」は、音色的には驚異の口笛等がありますが、バツグンに良いと言い切れず決め手不足でこの評価。

「シティコネクション」は、原曲（チャイコフスキーのピアノコンチェルト）をFM音源で器用にアレンジしたセンスを買いました。

「テラクレスタ」は最近のニチブツの傾向のセンスの良いBGMで高い評価を得ました。但し、これはFM音源バージョンでの話。PSGを使っている基板では、BGMが短かくなって興醒めである。でも、この音楽がもっと良く聞こえたら、テラクレスタは大ヒットしたと思うのは私だけじゃないと思います。

「チョップリフター」はマザーボードIIという新しいセガの標準基板なので、今迄のセガのものより長い曲が結構入っています。（BGMが最初に戻って繰り返しになる前に死んじゃう人、多いでしょ）。作曲センスも高いので銀賞である。

最後は「スペースハリアー」。一つ一つはとてもいい曲なんだけど、なんとなく曲と曲とのつながりが弱い感じで、そこがいまいちな評価となり残念。

多様な試み 銅賞「ASO」他

銅賞の方はひと言ずつ書いていきます。

「ASO」は、長いBGMや要塞のBGM等に今迄のSNKとは違うものを見れたことが良かった。

「モトス」は新人の作曲者で、今迄のナムコチックなパターンからの脱皮を期待させた。

「ペーパーボーイ」は諜るという面もあるが、独特の雰囲気がなんとも言えずよい。

「スカイキッド」は、ステージスタートからBGMまでの構成の見事さを買ったわけだ。

「ピットフォールII」は、違ったパターンの曲が多いにもかかわらず、少しも異和感がないというセンスが良い。

「魔界村」は、一曲一曲の雰囲気で、ゲームのイメージをうまくまとめるところが、カプコンである。

最後は「インディジョーンズ」だが、このゲームは既製の曲が中心なので、もっとシティコネクションみたいな大胆な解釈をとってもよかったと思う

とまあ駈け足で見てきたわけだが、読者の中には「・・の方がいい音だ」とか「なんで　が入らないの？」とおっしゃりたい方もいるでしょう。でも許して下さいネ。この結果は、一つの妥協と思って下さい。

'86年はビデオゲームにとって何か大きな転換の年と言う人がいます。この先どう変わっていくのかは誰にもわからないけれど、きっと良くなると、各メーカーさんに期待をしています。

もしかしたら、次号でメーカーのVGM製作担当者に、とっておきのお話を聞きに行くかも…

待ってまーす

VGMマニアからのお便り待ってます。又、オレは、こんなめずらしいゲームのVGMを録音して持ってるんだぞ〜なんていう人も、お手紙下さい



あるく青春物語…そこには甘い追憶と厳しい現実があったのダ

このゲーム界の、ありとあらゆる謎や無理難題に、果敢にアタックしようという試みから、ここにゲーメスト探検隊誕生。

波瀾を思わせるスタート

まず、第1回目のゲーメスト探検隊(東京地区)への指令は、今はすでに、この世にその姿を見ることができなくなったビデオゲームの探索ということであった。

指令塔から発表されたチャレンジャーのメンバーは8人。伴北、厳碩、風見、御旅屋、韮レバ、ジャンボ宮崎、有田、野崎の面々である。8人のメンバーから隊長を選ばなければならない。ハイスコアで決めようという意見も出た。しかし、彼らはなぜか、一番単純なジャンケンで解決をはかる。チョキを出した伴北以外は全員パーであった。隊長は伴北と決定。

チャレンジャーの顔ぶれを見ると、かなりの成果が期待できる…はずだった！

しかし、現実は予想とは裏はらに展開されていった。

某月某日、午前9時、まだ開店前のプレイシティ・キャロット巣鴨店前に一人、そして又一人とゲーメスト探検隊員が集まってくる。

当日の天候は、幸いにも好天にめぐまれたが、風は強く、早朝からものすごい突風が吹き荒れていた。しかし、隊員にとって、突風など問題ではなかった。怖いのは…

「いや〜、どうも遅れてすみません、どうも、どうも」…怖いのは無意識の内にスケジュールか狂う、厳碩の遅刻であった



電車の来ないホームの上でたむろする姿は探検隊にふさわしく異様たなあ。それにいつも同じキモノ。

大幅に集合時間は遅れはしたが顔ぶれがそろったようだ。隊長が人数を確認。おや一人多いではないか、9人いる。誰だ、スパイではないか。一瞬の緊張が全員に走る。

「山根です」

の声にホッとするか、はやくも波瀾を思わせるスタートであった。

指令塔からは、隊員山根の指示はなかった。

「まっ、いいか」という、いつもの隊長の広い心は、すぐ山根を受け入れる

第1目標は赤羽"平安"にあり

第1目的地は赤羽である 京浜東北線の電車内では、古いゲームの話に花が咲く 隊員一人ひとりか既に過去を背負った渋いオトコに成長している。

赤羽平安店に到着したのが、開店10分前 仕方なく全員閉されたシャッターの前に寄りそうようにして、ただひたすら腕時計とにらめっこしていた。こんな時の10分はけっこう長いもので、時計がなかったら、30分は待ったようにも思える程だ。



赤羽のストリート

ガラガラガラとシャッターが上がり、全員我を忘れて店内へ突入した

あっという間にゲームは開始された

「おい、みんな、ゲームばっかりやってないで…」

と言いかけた隊長は、途中で口をつぐんだ 隊員があまりにも楽しそうにプレイをしている。まるで童心にかえったようだ。

「これでいいのだ、これで…」

ふだんはスコア向上ばかりに気をとられているみんなも、ハイスコアには無関係の古いゲームだと無邪気にビデオゲームの本質を楽しめる。今回の探検はこの時点で大成功なのだ。

隊長は一人古いゲームの博物館のような店内を探索した

それにしても、この店はプレイ代が安い。いつもサイフの軽いプレイヤーたちにとっては、この上なくありがたい店てある 店内には駄菓子屋のコーナーが2ヵ所もあって、ゲームをしながらお腹も満ぷく！という子供の天国のような場所だ。もうここにずっと居つづけたいという顔を、隊員たちはあからさまに見せている。



「メチャメチャに安い！大ゲームセンター」のキャッチフレーズ通り確かに安いのダ。古いゲームの博物館のような平安でたっぷり遊び込み、久振りに童心に返った一行です。ポップコーンを食べたしジュースも飲んだし幸福な一瞬。

しかし、隊員たちには限られた時間で、少しでも多くの珍ゲームを発見するという使命が課せられている。

名残おしいゲームも途中で断念せざるを得なかった 次なる目的地、王子へと急行した だか、王子に着いた隊員たちはおもいっきりスカをくらった、唯一、噂だけで期待をしていた、幻の〝タクティシャン〟は、故障中で、他はどこにでもあるニューゲームが置いてあるばかりであった

ここには、さほどの時間もかけずに第3目的地、新橋へ向かおうとした、その瞬間のことである

どうしたことだ！(チャラララ〜ン)。有田(魔王)がいきなり銀行のシャッターを叩きはじめた 最初は日毎夜毎押し寄せてくる金欠に気でも狂ったのかと思ったが、どうやら違うようてある 彼の目は真剣だ！



クークー銀行のお金か全部俺の物ならはなあー、と 魔王の言う。

風見が彼にそっと問いかけると、突然、大きな声で「どうしてこの世に現金があるんだ！ オレは現金がにくい！」…(タラ)

ゲーメスト探検隊レポート1





「うぁ～東京タワーだ!!」
生まれて初めて東京タワーに行けると言うので、ギャーギャーさわぐ厳ちゃん。



ここ、めん坊で昼食をとったわけだが、1人だけカニミソラーメンの大盛を食べてゆったりと遅れて出て来た厳ちゃん



日本全国どこへ行っても、もぐらたたきしかやらない男がここに1人!

全員、有田を残してその場から離れることにした。

ラーメン食べていくさをしよう

王子駅から国鉄・京浜東北線に乗った隊長はボーっと窓外を眺めていたが、ふと口数が少なくなった隊員たちに気付いた。当然だ。時計を見ると、すでに12時を回っている。朝早くからのハードスケジュールをこなしてきた隊員にとって、昼食は絶対必要であった。

(行くしかねえな、こりゃ)と隊長の腹は決まったようである。隊員たちは神田駅西口・伝説のラーメン屋、めん坊前に立っていた。

●このお店のラーメンの特徴は大きなドンブリに、ラーメンと本物のカニやエビが入っているところである。あ～文を読んでいる君、ほら、よだれたらしてないで、ちゃんと読みなさい。そしてこのカニと、めん坊独特のだしづくりとの調和が、うーん、何とも言えないんだよね。本当のこと言っちゃうと、ここはゲーメスト編集部の裏なんだけどね。まぁー、一度、食べに来てみなさい。



「ハイホース!」東京タワーをバックに記念撮影をするゲーメスト探検隊



おっと幻のゲームF1があった!!
すかさず、伴北がプレイしたが…・

見つけたぞ幻のゲーム東京タワー真下で

腹ごしらえも済んだ隊員一行は、日本のシンボル(古いなあー)、東京タワーへと向かう。生まれて初めて、東京タワーに大接近した厳碩は、一人で絶叫を上げ、周辺の人たちからひんしゅくをかっていた。

東京タワーへ向かうといっても別にてっぺんまで登ると言う訳(お金かあったら、本当はみんな登りたかった)ではなく、タワーの真下にある、マニアにとって知られざる秘境とも言われる、古いゲーム機の多い2軒のゲームセンターが本日のターゲットだ!

あったあった、遂にこの店で発見することができたのである。思わず生ツバを飲み込みたくなるような、幻のゲームの数々が並んでいる。ナムコのF1をはじめセガのサブロック3D、UPLのノバ2001などが隊員を待っていてくれた。見事なながめだ。

ここにきて、伴北隊長の手もついに震え出してしまった。ハイパーオリンピックには、全員が熱中し時の過ぎるのを忘れている。

お店のみなさん、ごめんネ、の気持ち。



「やったぁカメンライダーだ!!」
今だからこそ、みんな、はずかしがって乗ろうとしないけど、小さい頃は、親にすがって乗ったもんだ。



時間を忘れて懐しのゲームに夢中になってしまったボクら。気がついたらとっくに閉店時間が過ぎていたのテス

この旅に終わりはない

東京タワーの後ろに、太陽がゆっくりと沈み、短い一日と共に第一回ゲーメスト探検隊の任務が解除され、一行は帰路についた

今日のことはあっという間の出来事であったが、彼らが完ぺきな大人になる頃、きっと再び青春の1ページとして探検隊のことは熱く胸の内に思い出されることであろう。

第1回目はこれで終わりだが、若いゲーメストの旅に終わりはない。(うーむ、しぶい)。

!!求む探検隊　全国各地より

●「オラさ所をぜひ取り上げさせっど」(どこの言葉だ、こりゃー)という意気込みをもったヒトとグループ、編集部まで名乗りでて下さい　待ってます。

まるい店

北海道北見市大通り東１丁目

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スペースハリアー	34,643,620	ポン太	シットダウン
2	グラディウス	4,083,200	ELF	
3	スカイキッド	587,130	マッピー	
4	ハングオン	28,609,070	ELF	4'49"47 シットダウン
5	スターフォース	13,651,600	ELF	
6	ボンジャック	54,000,000	タカハタ	2日間
7	ASO	1,806,700	ぺったりハンターP	12面クリア
8	セクションZ	1,263,300	ARL	
9	モトス	1,879,400	マッピー	
10	ドラゴンバスター	1,204,570	ぺったりハンターP	
	パックランド	1,204,570	RZ	
	バラデューク	176,800	LEN	

ミッキー稲田店

帯広市稲田町南八線西4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャプラス	8,000,000	OAC坂田	
2	1942	11,961,780	OAC 〃	
3	バラデューク	141,790	〃	
4	タンク	9,999,990	〃 木村	
5	スペースハリアー	26,317,300	FGK	
6	ASO	619,610	OKT	
7	ガンスモーク	923,200	Y. S	
8	スカイ キッド	100,300	CCB	
9	ファイナライザー	1,477,500	R. Y	
10				

イトーヨーカ堂 月寒店ファミリーランド

札幌市豊平区月寒西１条11丁目

011－853－4733

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	魔界村	4,640,800	SPL 川口	12周目6面
2	ASO	2,172,390	蝦名洋	12面クリア
3	EXED EXES	10,000,000	SPL川口	ノーマル
4	RF2	216,770	鈴木やすひこ	ノーマル
5	パックランド	3,160,080	SPL 川口	ノーマル
6	モトス	1,950,800	蝦名洋	ノーマル
7	エクイテス	5,380,000	法量 ·幸	途中でやめた
8	キングオブボクサー	10,000,000	SPL川口	ノーマル
9	戦場の狼	0,000,000	本間浩	48周7面
10	グラディウス	988,500	WUG	ノーマル



ビデオインセガ柏店

柏市柏1－1－11

0471(63)9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スペースハリアー	27,248,850	ICU	1COIN
2	ガントレット	63,540	ZAP	VALKYRIE 1COIN
3	シューティングマスター	414,500	ENOM	
4	スーパースティングレー	496,200	Dr. K	
5	ラフレシア	99,200	GOD	
6	スペランカー	212,900	Dr. K	1COIN
7	強行突破	224,000	千代光	
8	陸海空	196,450	DNP	1COIN
9	怒	247,400	SNK	1COIN
10	メジャーリーグ	124,800	SEGA	1COIN

ナムコ栗橋店

千葉県銚子市新生1－17

0479－22－6966

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モトス	2,226,000	ACE	ノーマル
2	バラデューク	212,450	GGB	ノーマル
3	スカイキッド	366,870	ACE	
4	パックランド	1,259,880	ZAPPY	No.エブリノーマル
5	バトルシティー	193,000	WASP	ノーマル
6	戦場の狼	1,444,200	K. H	ノーマル
7	エグゼドエグゼス	5,335,900	MIB	ノーマル
8	ソンソン	1,546,400	ESPER	
9	ノックダウン	142kg	・・？	変たい？
10	Mr.プロレス	キングコング	Qちゃん	おばけ

筑波学園キャロットハウス

茨城県新治郡桜村大久保1－5－3

0298(51)7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガントレット	116,540	MAGICAL-SIN&TEN	R 8WR
2	インディージョーズ	113,110	MAGICAL-SIN&TEN	EASY(3－3)
3	強行突破	168,300	MAGICAL-DME	R＝5
4	スーパークロスII	234,600	斉藤典子嬢	ラウンド不明
5	ロードランナーIII	4,214,800	TER	ラウンド不明
6	アーガス	513,400	斉藤典子嬢	ラウンド不明
7	ガンスモーク	2,234,000	MAGICAL-SIN&TEN	R＝10クリア
8	ASO	2,176,460	MAGICAL-PON	R＝13
9	RF-2	216,890	MAGICAL-DME	R＝7ノーミス
10	クレイジークライマー	251,000	石上	R＝6
11	スペースシャトル	2,312,260	Mio	マルチ×3 EX×1 シャトル×3
12	マッピー	381,380	加藤	R＝26
13	WIZ	971,230	佐山平次	R＝3
14	QTQ	502,640	森永太郎	月並だ…。
15	ペーパーボーイ	118,079	TEN	配達完了 (EASY) ミス
16	スカイキッド	173,450	MAGICAL-SIN&TEN	1P R＝8 おそい8コ
17	バラデューク	244,480	MAGICAL-SIN&TEN	R＝48クリア
18	マグマックス	862,100	中島美春引退	女子を増員！
19	ギャラガ	999,990	斉藤典子嬢	まさに女神
20	コスモスワット	12,800	MAGICAL-SINGTEN	GRAPE-4

目指せゲーメスト

やるしかねえな、こりゃ。親の怒りをふり切って目指せ我らの戦場へ！

このページを開けたとたん、パリーンと、キミが持っていたコップが割れたんじゃないかな？ 見てくれたかな、全国ハイスコア集計。このスコアを見て、キミの心臓は高なっているだろう。

しかし、あわてちゃいけないよ。スコアを送ってくれないことには君の名前はのらないのだ。

「オレも明日、挑戦するよ」って？ 結構です。ガンバッテ！ スコアの数字はゲーメストの血と涙の結晶！ 親にカンドウされかかって得たクンショウ！ なんて、少し大げさかな。

理屈はいいや。

次から、君も仲間を共にチャレンジして、編集部にスコアを送ってくれたまえ。

待ってるぜ、みんな〜。

ゲームプラザ ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋3−1−4 サンシャインシティ文化会館地下1階
03−983−06 8

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スペランカー	1,000,000	CAH-KEN	2/11
2	ハレーズコメット	6,472,370	CHI	2/16
3	スーパークロス	282,100	SAM	3/1
4	インディー ジョーンズ	180,260	CHI	2/28
5	スーパースティングレー	280,800	破会 BPC	3/1
6	バギーボーイ	30, 50	クリームパン1世	
7	ハングオン	37,935,950	森沢優	ライドオン
8	ツインビー	6,267,650	〃	
9	1942	12,177,570	坂丸	
10	グラディウス	2,000,000	KOKE	

東久留米キャロットハウス

東京都東久留米市東本町6−1−1
0424(75)7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ASO	2,434,040	ITP-山河悠理	最終面クリア
2	スカイキッド	1,039,060	AMS-IRC	21−18EVER
3	スターラスター	3,195	BG	アドベンチャークリアー
4	強行突破	436,500	L. R	2周クリアー
5	マウストラップ	171,350	VERTEX-AXV	
6	アーガス	1,527,650	VERTEX-APE	AREA6
7	テディボーイ ブルース	3,832,910	BG	R. 36
8	ロボトロン2084	3,758,675	ITP-山河悠理	R. 136
9	飛龍の拳	6,103.300	GSX(ぴろ)	
10	モトス	2,647,000	L. R	ノーミス

アポロ

東京都東村山市栄町2−16−18
(0423)95−1880

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハレーズコメット	5,597,610	SUPER-FB	2周目6面
2	ASO	1,909,870	ITP-山河悠理	クリア 1ミス
3	スカイキッド	413,400	SURPASSER	R13.B10 1コイン
4	ファイナライザー	3,225,000	VERTEX-AXV	2周目2面
5	アーガス	458,740	SUPER-FB	4面
6	バラデューク	211,790	VERTEX-AXV	48面クリア
7	魔界村	2,360,800	JST	9周目1面
8	RF 2	217,280	VGF	ノーミスゴールイン
9	ギャリバン	382,600	LSI	5面
10	ドラゴンズレア	180,200	SUZUKI	
11	ロードランナーIII	なっ・ない！	うーくらった	まりこ

大月駅前第2ゲームセンター

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	魔界村	1,260,000	YAS	4−4
2	ピンボールアクション	2,000,000	おくあき	
3	ASO	500,000	YAS	
4	タイガーヘリ	370,000	岡部	
5	ロードランナー	999,999	YAS	
6	1942	13,400,000	正体不明	ノーミスクリアー
7	忍者プリンセス	1,130,000	KG	2周目
8	ゼビウス	9,999,990	YAS	
9	ギャプラス	10,000,000+α	YAS	
10	スーパーバスケットボール	9,999,990	YAS	

サンシャインゲームセンター(ゲームブティックサンシャイン)

足立区西新井栄町2−3−4
03−887−6060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーブルマッドネス	216,180	ATRAI-AKI	VERY EASY
1	インディージョーンズ	1,452,560	ATARI-AKI	3LIVES
1	ペーパーボーイ	426,996	ATAR -AKI	HARD WAY
1	ガントレット	―――	ATARINIAN	
2	スペースハリアー	48,372,600	のざきけいち	SIT DOWN
3	ハングオン	32,461,350	ATARI-AKI	
4	RF-2	223,330	ATARI-AKI&HKD	
5	ワールド カップ	ALL CLEAR	RZV･ATAR AYA&HKD	
6	ASO	3,578,310	ATARI-AYA & HKD	
7	怒	278,300	ATARI-AYA & HKD	
8	モトス	2,421,200	ATARI-ANN	残機17
9	アーガス	10,000,000	CIY	AREA9
10	陸海空	438,300	ATARI-AYA & HKD	
番外	テラクレスタ	1,000,000	ATARI-AYA & HKD	

□ハイスコア注意点

☆スターラスター

スターラスター（新バージョン）では、だいたい3,700pts.位が人間の限界とされています。しかしながら、時おりそれをはるかに越えるようなスコアが見られます。これはおそらく、旧バージョンによるスコアではないかと思われます（旧バージョンでは暗黒惑星に親衛隊がついているため、黒のディスラプターを破壊することにより、かなりの点かせぎができる）。この辺は、ナムコの方にももう少し気を使ってほしかったですネ。

がらんがらん

長野県駒ヶ根市赤須町6－22
0265－82－3955

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ASO	2,433,090	Lucky7 (Now Win／)	全面クリア 残3機
2	グラディウス	1,240,600	Lucky7 (NoW Win／)	SCENE-13 点かせぎ
3	PAC-LAND	720,000	Lucky7 (Now Win／)	TRIP-8 round-29
4	グリーンベレー	141,660	KEN／	STAGE-04
5	ツインビー	3,480,000	Lucky7 (Now Win／)	STAGE-15
6	エキサイティングアワー	1,050,000	Lucky7 (AKABEE-ITO)	
7	影の伝説	700,000	Lucky7 (Now Win／)	
8	バラデューク	60,000	Lucky7 (AKABEE-ITO)	FLOOR 27 パケット殺し
9	SKYKID	187,900	Lucky7 (Now Win／)	MISS ON10 勲章6個
10	メジャーリーグ	13,500	AAA	

ニチイ浜松店

0534－71－5544

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウス	1,135,600	?	
2	シューティングマスター	345,600	BOD	
3	スペースハリアー	33,087,990	?	
4	ハングオン	10,317,070	?	
5	魔界村	354,700	?	
6	モトス	299,500	?	
7	バックランド	608,950	GET UP	
8	スターフォース	2,044,000	HOG	
9	ゼビウス	1,453,670	?	
10				

豊田商店

浜松市布橋2－3
0534－54－1856

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ASO	700,500	・S・	ランク・UP
2	テラクレスタ	505,000	BRASTY	ノーマル
3	魔界村	1,115,000	島津	ランク・UP
4	グラディウス	1,985,100	・S・	ランク・UP
5	セクションZ	850,200	・S・	ノーマル
6				
7				
8				
9				
10				

Pasadena茨木店

大阪府茨木市駅前町 ソアラービル１F
0726－25－8270

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒	1,459,800	STAC-VIL	1コイン 最終面クリア
2	SKYKID	1,054,780	STAC-NSB	勲章21コ 21面クリア
3	RF2	163,380	高槻七中いじめランド	ゴールイン
4	MOTOS	2,652,700	高槻七中いじめランド	1ミス 62面クリア
5	WORLD CUP	ファイナルクリア	STAC-NSB	6－0
6	強行突破	530,000	笹川貴弘	2周クリア
7	GRADIUS	10,389,100	STAC-DRU	25周以上
8	ASO	2,574,890	STAC-DRU	12面クリア
9	メジャーリーグ	805,400	ラスト・ソルジャーズ	試合終了
10	PLANETPROVE	800,000	STAC-NSB	1stPLAY

ゲームファム アウトバン

大阪府東大阪市近畿大学前

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エクサイティングアワー	1,000,000	上岡 一	R＝90
2	スカイキッド	〃	DREAMERS	勲章21コ 21面クリア
3	ASO	834,400	〃	L＝3
4	スペランカー	999,900	KGE	
5	ハレー彗星	4,570,100	KGE	
6	ロードランナーIII	5,000,000	TE〃	
7	陸海空	445,700	DREAMERS	4面
8	ハングオン	16,000,000	NAK	ゴールイン ノノトタウ
9	モトス	2,642,800	DREAMERS	ノーミス
10	アーガス	1,740,000	中村	
	ファイナライザー	2,570,000	井藤信一郎	
	ガンスモーク	1,421,000	KATO IG	10面クリア

目指せゲーメストHi-SCORE

ダイエー福山店
広島県福山駅前

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハレーズコメット	4,077,830	XXX	
2	スペランカー	465,700	あきな	
3	ガンスモーク	1,644,950	N. S	
4	ロードランナーIII	1,761,010	赤瀬	
5	ファイナ ライザー	1,056,400	じじいー	
6	陸海空	1,485,000	SIR	
7	イカリ	645,000	EJH	
8	グラディウス	1,256,000	EJH	
9	カミナリ小僧	7,560ボルト	EJH	
10				

ゲームセンター アメリカ
三重県津市江戸橋

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スペランカー	999,900	Z＝雄二＆徹	
2	ASO	1,859,100	Z＝雄二	12面クリア
3	セクションZ	1,710,260	Z＝雄二	7−4
4	ワールドカップ	7面クリアー	Z＝雄二	4−0
5	ガンスモーク	1,361,100	Z＝雄二	10面クリア
6	怒	244,800	Z＝雄二	
7	ロードランナーIII	3,787,140	稲垣輝夫	
8	モトス	1,415,600	細川剛	
9	強行突破	337,200	稲　ひょうご	ゲームEND
10				

マイコンランド
備前市西上片1226
08696　3−2508

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エグゼドエグゼス	2,718,000	1942くん	
2	1942	12,179,340	1942くん	
3	イーアルカンフー	2,945,400	コゲ丸	
4	スターフォース	6,758,300	VPS	
5	空手道	1,530,000	VPS	
6	忍者くん	940,270	帝王族	
7	ギャプラス	7,070,700	1942くん	
8	ゼビウス	10,000,000	帝王族	
9	アッポー	999,999	帝王族	
10	スパルタンX	476,520	Mr. ?	

カジノ丸亀1・2号店
丸亀市通町58の1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スペース ハリアー	32,011,060	KEY	1coin
2	ロードランナーIII	1,640,300	DOG	1coin
3	ガンスモーク	1,319,600	YOKO	1coin
4	魔界村	430,000	CCC	2周目の4面
5	グラディウス	1,000,000	KEY	残り7機
6	ハレーズコメット	2,316,000	MR DON	
7	GAPLUS	40,000,000	ラウドネス	残り50以上
8	1942	11,849,640	MR DON	1coin 32面クリア
9	スターフォース	4,394,300	BIG	
10	バラデューク	240,210	MR. DON	48面クリア
11	ゼビウス	9,999,990	◦MR.DONO ◦BIG	
			◦MAX ◦EVS	
12	ドラゴンバスター	9,999,990	◦MR DON	
			◦BIG	

ゲームスペースサンデー
長崎市出来大工町21
0958（21）1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロードランナーIII	2,199,320	XXX & HKS	ROUND74
2	インディージョーンズ	227,230	HKSpecial	イージー ボーナスステージ
3	ガンスモーク	1,044,400	HKSpecial	最終面×
4	モトス	1,709,200	HKSpecial	ROUND62クリア
5	スカイキッド	119,590	栗原　徹	――
6	ASO	586,900	FOR KENSHI	
7	青春スキャンダル	385,320	THE BLRKC	ROUND3クリア
8	RF-2	220,380	Veb	ゴールイン
9	テラクレスタ	1,036,500		
10	バトルシティー	253,300	SR	ROUND67
	（ペア）	225,800	MKH	

ゲーメストで友だちのワを作ろう

●植村伴北



『ゲーメスト』編集長の植村です。VG2やVG3の連合誌を購読して頂いた方々には、今さら私の紹介をする必要もないと思いますが新たに、この本のスタート第一号を記念して、ざっと自己紹介をかねて、お話させて頂きたいと思います。

私がビデオゲームにこり始めたのが、今から七年前。

仲間内では、さほど古い方ではないのですが、ゲームに対する熱中度は人一倍で、当初はハイスコア打破だけに命をかけていました。

やがて何年か経って、次第に考え方が客観的となり、一緒に語り合えるゲーム仲間を増やそうという考え方になりました。

そして、とうとう小さなゲームサークルを発足させたのが、今から約5年前。その間、数多くの出会い、別れ、喜びや悲しみ、語りきれないほど数多くのエピソードもありました。

社会に汚名を着せられてしまった〝ビデオゲーム〟を通して、私自身、数多くの人生勉強を体験し、平凡な生活を送っていたら、まずありえないような数多くの友を見つけ、最近では、つくづくとゲームに感謝する日々を送っています。

何はともあれ、念願だったこの本ができたということで、胸の内も喜びのさけび声でいっぱいです。

これからも精一杯がん張って、より内容の濃い、そしてみんながゾクゾクするような誌面づくりに努力していきたいと思っていますので、今後共よろしくお願いします。

また、この本を製作するにあたって協力して頂いたたくさんの方方にも深く感謝しています。

一瞬のスリルにしびれる戦闘ゲームってホントにいいですネ

●野崎敬二



野崎敬二です。ハイスコアネームも野崎敬二にしています。

僕は伴北さんや厳碩さんに誘われてVG2に入会したわけですが、お蔭で沢山の人たちと知り合えただけでもうれしいのに、こうしてGAMESTの必勝法のコーナーに登場することができるなんて夢のようです。

僕は戦闘ゲームが大好きなので今後は戦闘ゲームの必勝法を主に担当することになるでしょう。敵の弾を間一髪でよける、弾と弾の間を抜ける——そんなスリリングな戦闘ゲームの世界のおもしろさを皆さんにもわかってもらいたいと思います。

ちなみに、最近やっている戦闘ゲームはツインビー、グラディウス、ASOなどで、自己記録はツインビーが960万点、グラディウスが870万点、ASOは最終面クリヤーです。ツインビーもグラディウスも、残念なことに、夢の一千万点にあと一歩で及ばないのです。(グスン……)

何はともあれ、これからも色々な戦闘ゲームにトライしていこうと思っていますので、どうぞよろしく。

未知のパワーは底知れずなーんて…教えてネ

●田口亜由美



初めまして。ゲームセンターに足を踏み入れたこともないくせに生意気にもゲーメスト編集部のお手伝いをすることになった田口亜由美です。

あのピコッピコッ・バキューンの不思議な世界、初めて巣鴨キャロットの戸をくぐった時のあの不安、孤独……。

編集長お勧めのペーパーボーイに腰をかけたはいいが、百円玉の入れ方さえわからずオロオロ。こんな未熟者の私がどんな成長をとげるか、亜由美ちゃんゲーム体験記コーナーを楽しみにしていて下さいね。がんばりまーす。

現在十九歳、福岡出身の大学一年生、ちょっとお姉さんすぎるかもしれんばってん、ゲームでは読者のみなさんの妹分ということにして、これからの挫折続きの険しいゲームの道の中、はげましのお手紙などいただけたら、とてもうれしいのですが……。

あんみつのおいしい季節到来！おちこんでた亜由美もやっと元気復活！。これからもどーんと、どうぞよろしく。

ゲームも勉強も両立できるのだ

●御旅屋 喜久



お便りのコーナーを担当させていただきます御旅屋です。難しい名前ですが「おたびや」と読まないで下さい。「おたや」と読むのです。

富山県高岡市出身で、高岡に存在するJUMP―ELIXIRというゲームサークルの会長なのですが、現在は神奈川県横浜市から某有名私立大に通っています。

好きなゲームはドルアーガの塔やパックランドなどです。今後ともどうぞよろしくお願いします。

私のビデオゲームとの出会いは中学生の頃にさかのぼります。当時の私は、いわゆるアンチ・ビデオゲーム派で、「あんなくだらない物に100円も使っても何の形も残らない」と言っていたものでした。

しかし、友人のほとんどがビデオゲームをプレイするという建て前上、どうしてもそのプレイを見る機会が多くなり、必然的に私もビデオゲームの世界へと魅せられていったわけです。

目の前の画面の中で自分の操るスペースシップが敵を倒す、倒す。少年の夢と人間が誰となく心の中に抱いている破壊行為への欲求の解消がそこにはあふれていました。

私は何かに取り付かれたかのようにビデオゲームに熱中し、いつしか当時学校一の腕を誇っていた友人と肩を並べるくらいにまで上達したのです。

よくビデオゲームをすると学業が疎かになるとか非行の始まりだとか言われますが、ビデオゲームに熱中する私を両親は非難したでしょうか？ 否、決してそんなことはありませんでした。

ビデオゲームの為に成績が下がったなんて言われたくない一心で、一生懸命に勉強しました。おかげで私の成績は両親を充分に満足させるレベルを維持し、大学にも進学することができました。

権利は義務を遂行して初めて主張できるもの。この本の読者の大半は中高生の諸君だと思いますが、皆さんも学生の本分である学業をおざなりにしてまでゲームプレイに熱中する、そんなプレイヤーにはなってほしくないですネ。

呪われた星の下で生れたワタシ

●韮塚克彦



ニライタメこと、韮塚克彦です。簡単に私のプロフィールを言うと12月13日の金曜日（マジです）生れの射手座でA型。

ビデオゲームを初めてやったのが小学校の3年生か4年生の頃で確かギャラクシアンだったと思います。まぁ、もちろん当時一人でゲームセンターに入り浸っていたわけじゃないですがね。

中学校に入ってからは一時期ゲームを中断。でも、やっぱりビデオゲームのことが忘れられなかったというか、またゲームセンターへ…。ほとんど毎日のようにゲームセンターに行っていたし、今思えば、あの頃が私のゲーム熱のピークだったのかも。

受験期間中もそんな調子だったので、ついに某男子校に通うようになりましたが、そんな中で本当に偶然な出会いがありました。植村伴北氏との出会いです。やがて私はVG2に入り、現在に至る、という訳です。

現在は私自身〝W－Z〟というゲームサークルを組織しており、

よろしくコーナー CORNER

ゲーメスターからのメッセージ

YOROSHIKU

みんな、ゲームを愛するヒトばかり。
みんな、仲間を愛するヤツばかり。
『ゲーメスト』はそんなゲーム仲間のシティだぜ。
キミも遠慮はいらない。ヨロシク!

ホントのところ空手四段のオヤジがこわいのだ ●藤嶋厳碩



VG2副本部長、そして今度『ゲーメスト』編集部員もつとめることになった藤嶋厳碩(ふじしまがんせき)です。決して岩でもなければインドの魔人でもなく、ただのゲーム好きの人間です。

私のゲーム歴は中学生の頃、友達に誘われて地元のゲームセンターへ行ったのが始まりでした。

その頃のゲームセンターの評判はかなり悪く、薄暗くて、タバコの煙がムンムンし、不良のたまり場と聞かされていました。

でも、いざ行ってみるとそうでもなく、逆にビデオゲームに親しみが湧いてきて、二度三度と行き続けるうちに、次第に好きになってしまったのです。

ついには、私を含めた3人で「FAMK」という小さなゲームサークルまで作ってしまいました。

ところで、ゲームの腕の方ですが、これは非常に偏っていて、主にLD(レーザーディスク)ものが私の得意分野です。過去、私の一番好きだったアーケードゲームは「ちゃっくんぽっぷ」でLDでは『スーパードンキホーテ』が好きでした。人にはマイナーゲームばかりやって…とよく言われますが、私はあえてガンコ者になるのです。人の意見に左右されることなく、自分が本当に好きなゲームを楽しんでプレイしています。かくて得意分野はますます偏るのです。

たいていは巣鴨キャロットにいますので、顔を見かけたら気軽に声をかけて下さい。

一応会長をやっています。(会誌だって出てるんですよ!!)

こういった本に出てくる人はかなりのマニアだ と思われがちだけど、私自身ビデオゲームは得意じゃない。というか〝下手の横好き〟というやつで、これといった記録は何一つないんです。だが、〝ビデオゲームファン〟ぐらいの熱意はもっているつもりです。

これからは多忙な日々が続くため、あまり本誌には顔を出せなくなりますが、どうぞよろしくお願いします。

なお、W-Zでは会員募集も行いたいと思います。興味のある方は連絡を。

これからも優しくありたい ●JUMBO宮崎



動く台地こと、ジャンボ宮崎です。人は僕のことを0・1t(とん)とか、グレート・オクティとか呼んでいますが、僕はいたって健康な、ただの肥満デブです。(ほっといて下さい)

僕が緊急に呼び出される時は、必ず重い荷物運びが待っていて、知らない間に、輸送隊長という肩書きがついていました。

僕は体のわりに心が優しく(自分で言うのも変だが)、自分の食べている物が食い終わると、人の残した食べ物をきれいにして上げます。どうぞ、こんな僕をこれからもよろしく。

ゲームに対する情熱は私が一番 ●風見 螢



ゲーメストの名付け親、風見螢(けい)です。『ゲーメスト』とは、「最高のゲーム(プレイヤー)」という様な意味。この名前に負けないよう頑張りたい。

私が編集長をしているチームにMONSTER BUSTERSというもの(ファンジン・サークルですが…)があります。これはビデオゲーム界における「攻略」「交流」そして「評論」の3つに続く第4の分野「解析」を開拓するものなのです。「解析」とはビデオゲームに対して愛情を持って接し、起きる現象の理由まで考え、より深く好きになろうというものです。(ちょっと大げさかな?)。

好きといえば、皆さんはどんなゲームが好きでしょうか? 私はとにかく「楽しめる」ゲームが好きです。最近のものではタイトーの『タイムギャル』や、アタリの『ガントレット』なんかがいいですネ。

実際のところ、〝ビデオゲーム不毛の時代〟と言われる今日、自分のやるべきゲームを見定めるのは簡単なことではありません。流行や人の意見に流されることなく、自分自身の目で選んで欲しいものです。

そういった意味では、エレメカやピンボールなどもゲームである以上、排他的な目で見ないようにしたいものです。私もピンボールが大好きなんですが(「下手の横好き」と人の言う)…。

私自身は決して抜群にゲームが上手いという訳ではありません(…と思う)。但し、ゲームに対する情熱は誰にも負けることは無いと思います。その情熱があるからこそゲームの世界を正しい立場で見つめ、意見を言えるような、そんな人間になりたいと考えています。

「アイツは強い」と言われるより、「アイツは素敵だ」と言われたい私、風見螢でした。

VGMに青春を燃やす男 ●NORRY山口



ノーリー(NORRY)山口です。最近、VG2の本部会員の仲間入りをしたばかりなのですが、何かといろんな用をまかされてしまう私で、今回、このゲーメスト誌面においてはゲームクイズ・パズル、ビデオゲームミュージック(VGM)を主な担当としてがんばっていこうと思います。

君の好きなVGMがあったら教えて。これからもヨロシク。

ファミコンをブームにしないで ●平野おみ



僕のゲーム歴は17年。といってもいいのではないでしょうか。ゲームといってもビデオゲームだけがゲームではないんですよ。人生はゲームだ!と思って気楽にやってます。

それにしても最近のファミコンブームは行過ぎだよ。大人もあまりさわがないで…。

小学生は外で遊びましょう。

40円消費コーナー

40円握って
ハガキを書けば、
今日も一日
パラダイス!!
なあ〜んたって、
ここじゃ君が主役
なんだもんねえ。

ゲーメスト アイランドなんだ——ゾ!!

春まっさかりの今日この頃、GAMEST読者の皆さんはいかが
できた頃だろうけど、新しいビデオゲーム仲間はできたかな？ そ
このGAMESTの
は最高なんだけどね。

ではGet ready!!

祝創刊！ なーんちゃって ——ホントに喜んでいるのだゾ

GAMEST創刊おめでとうございます。この冊子の発刊が、ビデオゲームあるいは、AM業界の新しい年明けであると深く信じて疑いません。これから多大なる仕事が編集部に加わるわけですが、私も少しずつでも本の発展に協力いたしますのでヨロシク！

新しいVG2といった感じで、支部長としての責任の重さをつくづく感じています。編集部スタッフに比べれば大した仕事量ではありませんが、私も私なりにガンバりたいと思います。とにかく新ビデオゲーム元年バンザイ！ の一言です。

（茨城県 VG2茨城支部長 MAGICAL—SIN君）

★

GAMESTが商業誌として発売されるわけですが、それによってビデオゲームが世の中に健全な娯楽と認められるようにならなければ…と思います。又、そうなるように作っていかなければならないと思います。私は早くそのようになることを、一人のゲーマーとして期待しています。

（神奈川県横須賀市 遊坐卓也君）

★

編集部の皆さん、初めまして！ この度はゲーメスト発行ということで、すごいですねェ。いやぁ

もう、僕はこの知らせを聞いた時びっくりしてしまいました。さすがはVG2ですね！ 今までは陰ながらVG2の本を

いつも友達に借りて（ゴメンナサイ!!）読ませていただき、毎度毎



新潟県 栗林 猛

度驚いたり、笑ったり……。そして「今度こそ買うぞ、今度こそ買うぞ!!」と思いつつも金欠状態が続いていた僕でしたが、遂に身近の書店でも手に入るようになったんですね。

これからは手元に350円入ったら、すぐに本屋へ買いに行けますね。いやー、よかったよかった。これからもゲーメスト期待していますので、がんばって下さいね。

（東京都新宿区　柴田明生君）

★そんなに感動されちゃうと、うれしくなっちゃってしまいお茶目な御旅屋くんでした!!（何だこりゃ!!）

☆ゲーメスト読者の皆さん、こんにちは。この本のもとになったVG2は、ほとんどギャグで成り立っています。だから本の中にくだらないギャグや変な言葉があったとしても、深く考えずにカラ笑いで済ませましょう。そのうち、皆さんの体の中に『ゲーメスト』と書かれた赤血球が流れ始めます。

そう！　すでにあなたは下らないギャグの世界に汚染されているのです!!

P・S　最近都内の某店では、サギが飛びかい、タコが足下を歩いているらしいので、くれぐれも気をつけましょう。

（千葉県　ＺＡＰＰＹ平山君）

★そーだよ、そーだよ!!　下らないギャグで悪うございましたね!!

と開き直ってしまう私…だって、何も言い返せないんだもん…。



神戸市　松田千佳男

いやあ驚いた 怒った感動した

──ボクのおしゃべりコーナー

★この〝THEお便り〟のコーナーは、皆さんからの様々なお便りを紹介するコーナーなのです。

☆ついに僕はパソコンを買ってしまいました!!　そのおかげで、貯金やお年玉は全部パァ。そこで僕は禁ゲームをし、毎週買っていたマンガも駅のゴミ箱から拾う（発売日にはたくさん捨ててある）という苦しい生活をおくっているのです。

…余談ですが、僕は昔、インベーダーゲームを足でプレイして5面までいったことがあります。ふ！プロの技だぜ！

（東京都大田区　宮下良樹君）

★すごい!!確かにプロだ…本文より余るカは かおら いなら戯せ しまいた…。

☆僕は今「Time・Gal」がとてもやりたいのです。（周囲から軽蔑のマナザシ…）思わず「スケベ、」と言われてしまうこのレーザーディスク・ゲーム。僕は…僕はB・C 65,000,000の最初でミスりたいのですぅ〜。（軽蔑のマナザシのPOWER UP!!）

「やっぱりお前はスケベだ!!」と言われても僕はゲームの道化性を見届けたいのだぁ！

まぁ、ともかくＭＢの風見さんにお礼を申し上げたい次第です。なんてったって「Time Gal」の全ラウンド操作方法を教えて下さったのですから。できたらいつか風見さんのプレイを拝見したいものです。

（千葉県　日比野雅弘君）

★人の目など気にせず、どんどんスケベしてください！　タイム・ギャルはスケベするためにあるゲームだと私は思います。（スケベー…）

昨年の夏休みに、阪九フェリーに大阪：九州と乗りました。たいくつな船の旅での楽しみは、やっぱりゲームです。

どんなものがあるかなーと思ってたら、何と旧作ばっかり。パックマン、ギャラガ、スクランブル、マージャンなど。ゼビウスのある船もあるらしいけど、それにしても古い！　なんとかゲーメストの力で、船内のゲーム充実をうったえてもらえませんか。

（京都市　野村剛君）

★僕は君の意見に反対だな。今、君が例に挙げたゲームは、すべて名作と呼ばれるものであり、いつプレイしてもその感動は大きいはず。めったに動かない…

僕はビデオゲームがとても好きな少年です。今流行のファミコンでは物足りなくて、昨年に近くのゲームセンターで中古のテーブルを買いました。

今、基板は、ゼビウス、ギャプラス、エグゼド・エグゼス、バスターがあるのですが、どうも100％使いこなせないでいるのが現状です。

というのは、ゼビウス50万点、ギャプラス80万点、エグゼド・エグゼス80万点…とあまり点数が上がらないのです。これでは高いお金を払って買った自分がかわいそう！

それで、以前からゲームファンクラブに入会、あるいは雑誌を購入したいと思っていたので、2、3ある中からゲーメストにお便りしました。どうぞよろしくお願いします。

（長野県　武井謙次君）

★数ある中から我がＧＡＭＥＳＴを選んでくれたというのがとてもうれしい。これからもよろしく!!

この間、親友の岩生君が「隣街でスプリンガー（超マイナーゲーム）がまだ置いてあるお店を見つけたっていう情報が入ったよ!!」と教えてくれた。

さっそく僕はその店にかけつけた…ＢＵＴ!!　スプリンガーはどこにもありゃしない。

最初は「このウソツキめ!!」と思ったが、岩生君が「昨日確認したみたいだよ」と言っていたので、帰ってからその店に行ったという当人に聞いてみた。「ああ、スティ・・・ンガー・・・の事!?」

よくよく考えてみれば、岩生君がスティンガーとスプリンガーと聞き間違えたらしい。まったくドジな奴!!　くそ　往復の交通費返せ!!（セコイ）

（埼玉県川口市　橋詰英司君）

★岩生君をあんまり責めないで!!　…我々編集部の職頭氏…

私はお子様たちが嫌いだ。生意気なのは言うまでもないし、高校生の私が、今日は100円しか無いから…と細々とやっていたゲームがあっという間に終ってしまい、涙ながらに人のプレイを見ている…。それなのに子供は高笑いしつつ、ドカドカとゲームをし、ますます許せんことには、自動販売機でジュースを買って飲みまくるという極悪非道の豪遊の限りをつくしているんですぅ。ちくしょー!!てめーら一体、一カ月にいくらお小遣いもらってんだよぉぉ!!

あっ！　18時だ!!　てめーら、さっさと帰りやがれ!!　えっ!?　おごってくれるの。ぼっちゃん、あたしゃ、ぼっちゃんのことを、前々から一味ちがうと思ってましたよ。いよっ！　にくいねー、（小学生相手に何を情けないことしてるんだよ、こいつは…）とにかく私はガキが嫌いである。

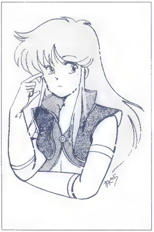
（愛知県幡豆郡　杉浦孝幸君）

★何か「子供達を責めないで」の世界だな。

私は見た!!　とある大学生風の兄ちゃんが、バラデュークの何と一面でゲームオーバーになっているのを。その後、2、3回やっていたが、同じく一面で終わってしまった。一度ならずも、二度、三度までも…　私はその兄ちゃんの姿に、忘れかけていたゲームの心を見た!!

（奈良県北葛城郡　石原満君）

★意外な落とし穴…最近のゲーム…



東京都　若林典生

長く遊べる、とか高いスコアをマークした、という方を選びがちだと思う。スコアが高ければ誰だってうれしいけど、本当のゲームの楽しみ方というものは、それとは別なんじゃないかな？　その兄ちゃんも多分そう思ったのでしょう。

☆私の友人が、ロードランナーⅡで怪現象にあった。よく知らないが、コインを入れたら画面がおかしくなって、ふとクレジットを見ると、なんと70枚近くもはいっていたそうな。私も思わず一ゲームやらせてもらい、彼もちゃっかりと何ゲームかやった後、お店の人に言うと、前にも一度あったらしいとのことだった。ゲームは音が出なくて、ハイスコアの数字のキャラが少しおかしくなっているだけで、あとはいつもと同じ感じだった。

（沖縄県　長山裕君）

★うーむ、何故なんだろうね。でもこんな台ならやってみたい…って何を言っているんだ、私は!!

☆私は疑問です。タイムギャルでルーダはあんなに大きなタイムマシンに乗っていたのに、何故レイカちゃんはタイムスーツなどというちっこいもんでタイムワープするのでしょう？

（岩手県　浅沼茂君）

★さらにおそろしいのは、タイムスリップだけではなく、タイムストップまでできてしまうこと。これでは、大きなタイムマシンを奪ったルーダがバカみたい。やっぱり世の中というものは、かわいい女の子を中心にまわるものなのです。

疑問①…ファミコンのスーパーマリオブラザーズでは、なんで海のシーンでずっと潜り続けることができるのだろうか？・解析…マリオは半魚人だった!!ＴＩＭＥが呼吸の限界であろう!?

疑問②…ＴＡＮＫでＫをとると何故全滅するのか？・解析…ＨＡＬ21があまり売れなかったので、その呪い。

疑問③…モトスというゲームは、マーブルマッドネスの復讐なのだろうか？・解析不能。

疑問④…グラディウスは何故難しいのか？・解析…プログラムする時に、難しいように作ったからに決まっているだろ!!（自分に言い聞かせているんですよ）

（広島県　明菜ちゃんのリップクリーム君）

★なかなかおもしろい解析だね。まぁ、ほめてあげよう…でも…君は一体、便せんに何をはりつけているんだ!!編集部では「汚ねえよー」と言って、この手紙はたらいまわしにされ、結局私のところにやってきたのだ!!

☆今となっては、ちょっと古いゲームになってしまうかもしれないけど、グラディウスの要塞で、飛行機を地面につけて「車に変身!!」と喜ぶのは私だけであろうか…？

（広島県　玉崎勝乗君）

★はい、その通りです。

☆私はゲームのおかげで、すばらしい友人に出会えたのです。あれは確か高一の九月だったと思います。私と友人は同じ塾に通っており、ある日の塾が終った後に、彼が私にゲームファンジンを見せてくれたのです。私はその時以来完全にゲームに魅せられました。（ゼビウスのファウドラウトは最高でした。）

ゲームのスバラシサを知った私は、自ずと将来つきたい職業も決ってきました。私だって編集部の皆さんと同じように、ゲームが人生を変えたのです。

（神戸市　阪口順一君）

★人生の長い登り坂の途中にいる我々にとって、ビデオゲームとの出逢いは、大変に貴重な体験となり、良い思い出になるものだと信じて疑いません!!

☆冬休みはほとんどゲームができなかった。大阪の予備校に行ったついでに、ゲームセンターに寄るつもりだったのが、全くできなかった。（せっかく二週間もいたのに…）

とは言っても、一日だけ二時間遊べた。（そのおかげで、予備校を一時間さぼってしまったのだが…）。駅前第四ビルのキャロットとロイヤルに行ってきた。グロブダーの下敷は最高!!でも何故フォゾンの下敷は無いの!?（アホか？）

（岡山県　ＡＮＤ＆安東君）

★いやー受験生ならば誰でも欲しがるフォゾンの下敷!!案外とヒット商品になるかもしれない。受験のほうはうまくいったのかな？またお便りくださいね。やっぱり、安東君とは同い年ということで、ついつい親しみを感じてしまうんだよね。僕は一足お先に大学生になっちゃったけど…。

☆世の中にはいろいろなやりにくい台があるもの。そこで、実際にあったやりにくい台をあげてみました。

●やろうと思ったら、いきなりレバーがスポッと抜けてしまったゼビウス。

●ボタン2つのグラディウス（ショットボタンとミサイルボタンがいっしょなのはできる。なんとパワーアップとショットボタンが。これじゃあオプションがとれないよ!!）

●2方向レバーのＴＡＮＫ。

●4方向レバーとボタン1個のパックランド（走る時は進行方向にレバーをトントンたたかなければいけない）

その他にもいろいろあるけど、このへんで!!

（神奈川県川崎市　戸田和広君）

★いやはや、変な台もあったものだ!!ちなみに、レバー操作パックランドは私もやったことがあります。150万点プレイヤーの私が6面で終ってしまいました。



盛岡市　浅沼茂

メーカーに物申す

―おお、あぶねえなあコーナー―

★このコーナーでは、ゲームメーカーに対する文句、称賛等のお便りをどんどん紹介していきます。しかし、あんまり過激なのは、メーカーさんに申し分けないしな…本音…

☆最近のナムコは、ゼビウスやパックマンのような爆発的人気を呼ぶゲームが少なくなった気がします。そこで一言「どうしたんだよ!!」。しかし、スカイキッドなんかは、なかなかおもしろいと思う。ナムコがんばれ!!

（千葉県習志野市　ＧＭＰ・ＷＡＲＺＯＨ君）

☆スペースハリアーはなかなか迫力があって面白いですね。でも、セガのボタンは連射がやりにくいから、つい指でこすってしまうのです。それからカプコンのセクションZ!!僕はてっきりバラデュークの続編が出たのかと思いましたよ。（★あぶねえなぁ…㊙）そしてナムコのスカイキッド!!大笑いしたのが、飛行場の手前で踊った時。

（神奈川県川崎市　戸田和広君）

☆ナムコさん!!ファミコン用のパックランドは何ですか!!全然オリジナルとは違うじゃないですか。それが味になってるのでしょうけど…。それにしてもＳＮＫのＡＳＯって何ですかあれは。全く…面白いじゃないですか!!（★あらら…文句言うのかと思ったよ…㊙）では、Ｂｙｅ!!

（茨城県　菅野光久君）

★うーむ、今回は初めてということで、3通のみ紹介しましたが、はっきりいって私は今後のこのコーナーがどうなるか恐い…。何か読者の日頃の怒りが爆発するような気がします。ともあれ、お便り待ってます。

ちょっとボクの意見も言わせてよ

―マジマジ？コーナー―

★ちょっと真面目なコーナー！

☆編集部の皆さんこんにちは。僕は地方のＶＧ2連合加盟会の会員です。僕のよく行くゲームセンターには、落書き帳が置いてあるのですが、そこの常連がこう書いて

ゲーメストアイランド

お便り待ってま——す

なんだゾ

ました。

「東京へ行く時、巣鴨キャロットには早めに行こうと思います。VG2のアホがいるから」

他にもゲームサークルを批判するのにVG2を引き合いに出したり、とかくVG2を悪く書くんです。それも根も葉もないウワサしか（僕から見て）書かないんですよ!!

僕は東京へ行って実際に編集部の植村さんたちと話したりして、交流を持った人間としてこんな理不尽な攻撃がゆるせません。植村さん、会が日本一の規模になれば、反対者が増えるのは仕方ないことです。誤解している人たちもいずれ理解してくれるでしょう。がんばって下さい!!僕は応援しています。

（富山県　JUMP・ELIXIR君）



☆最近は継続プレイのできるゲームが多くありますよね。ドルアーガの塔、ロードランナー…etc。こういったゲームは、確かに先の面を見たいあまり、何回も続けてやってしまいがちです。そして知らず知らずの内にお金を積み上げて、「オレはまだやめないぞ」という態度をとる人がいます。（僕も例外ではないのですが…）でも、後で待っている人にとっては、これ程迷惑なことはないと思うのです。

そこで継続プレイを阻止する方法はただ一つ、自分のお金を入れることです。しかし、これはゲームプレイヤーにとってのタブーであると思うのです。かわらずにやっている人も悪いと思うし……。

みなさんはそういう場面に出くわしたらどうしますか？　やはりゲーマーとして最後までじっと待っていますか？　僕には待つ自信がないのです。しかし僕はタブーを犯すようなことは、決してしないつもりです。僕はゲーマーとして失格でしょうか？

（三重県　J……君）



千葉県　斉藤智晴

☆皆さん、こんにちは。僕の家の近くのゲームセンターは、昔はとっても明るい店だったのに、今は不良のたまり場になってしまいました。ゲームセンターは最近少しずつ評価が良くなってきていると いうのに、こんなことではまた悪いように見られる—と思うと、とても悲しいのです。言いがかりをつけられて、殴られたこともありました。

先日、新聞を見てびっくりしました。〝大阪で30人ぐらいの不良がゲームセンターで恐喝をやって検挙された〟と言うのです。こんなことがあるようでは、普通のゲーム好きの人たちがゲームセンターに近寄れなくなってしまいます。このままでは「ゲームセンター＝不良のたまり場」となってしまうのでしょうか。僕は思いっきり明るい中でゲームを楽しみたいのです。

（大阪市　スライムのNAG君）

★以上3人のお便りを読んで、皆さんはどう思ったかな？「……その通りだよ」、いや、反対だ!! その他様々な反響を待っています。

ご笑談？ 間違いました ——ご商談コーナー

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々、どしどし編集部にお便りください。なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では、責任を負いかねますので御了承ください。当人との連絡は往復ハガキを使用するとよいでしょう。

●売ります

☆僕のポケコンPC—1211を2千円ぐらいで買ってください。〒182 東京都調布市飛田給3—42—29 遠藤大介

☆MZ—700（1500でもいい）で、ロードランナーもどきができる！　全20面でW・I・CS使用で超速い（ようにすることも可）!! タイニーアドベンチャーもつけて、テープ代送料込みで700円！　もちろん両方ともオリジナル！面白い手紙つけてくれた人にはオマケも付くかも!?　〆切りは私めが死ぬまで！　待ってるョ。〒290 千葉県市原市八幡1995の1 和田康彦

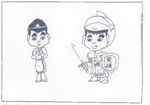
☆ファミコンのカセットで、サッカーを2千円、ドアドアを2千円で売ります。2つあわせてなら3千500円。〒513 三重県鈴鹿市東玉垣官有地432—32 田中高治

●買います

☆ファミコン本体、カセットをできるだけ安く売ってください。完動品以上のもの希望。〒223 神奈川県横浜市港北区日吉3—11—18 伊藤方 御旅屋喜久

ひえ〜っ、誌面を私用に使ってしまった!!　でも、今回はこのコーナーのお便りが少ないのだからゆるしてね!!

☆ファミコンのカセット、キン肉マンを千円から二千円で。ディグダグの箱をなるべく安く売ってください。〒513 三重県鈴鹿市東玉垣官有地432—32 田中高治



岡山県　安東君

●文通しよう!!

☆シャープのポケコンを持っている方、友達になりましょう。よかったら会誌なども一緒に作りませんか？　手紙下さ〜い。〒182 東京都調布市飛田給3—42—29 遠藤大介

☆コンピューターゲーム（パソコン）が好きな方、友達になりましょう。ちなみに僕はPC—9801とFM77—L2の2台を使っています。〒160 東京都新宿区北新宿1—36—1 鈴木修

ゲーメストアイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。イラストはハガキに黒インクで書いて下さい。

あて先 〒一〇一 東京都千代田区内神田1丁目15番地15号 柴田ビル 新声社 ゲーメストお便り係

頑張ちゃったぜコーナー



うーむ、編集長もけっこう大変だなぁー! でも、創刊号から本当にエピソードが多かった。締め切り過ぎてもウンウンうなるだけで、ちっとも原稿を提出しないヒトもでてきて、眠れぬ夜を何度、過ごしたことか!! だけど、みんなで、こうやって力を合わせて、何かするって、なんか、とっても青春してるって気がするんだなぁ~。これが…。2号からはもっとバリバリにがんばるから、みんな期待してね。じゃー又会おう。（伴北）



最初に言っておくが私は魔王じゃない!! まあ、それはいいとして、今回のOLDゲーム特集どうだったかな? リクエストがあれば、ビシバシ載せるからね。それから最後に、私は魔王ではない。（悠理）



い、忙しい~。私の本来の担当はお便りコーナーだけなんだゾ!! なのに、何故こんなに仕事があるんだ? AOUレポート、リライトetc…私の消費した原稿用紙は何枚になる?（消費量を増加させてくれた某氏、どーもありがとうねェ!!）せっかく2カ月も春休みがあったのに、丸々つぶれてしまったョ。一週間しか帰省しなかったため、田舎の両親からは親不幸者呼ばわれされるし…、でも一生懸命やった甲斐があって気分は最高ですね。（御旅屋）



「あー単位がおちる~」という日々を送りながら原稿を書いていました。これからのファミコン通りでは上級者にお得な情報を、初心者にはていねいな指導を目指して頑張ります。（おみ）



受験した5つの大学を見事にすべり、某Yゼミ行きが決定した私であった。浪人生なのに、こんなことをしていていいのだろうか…。ま、いいじゃないですか。きっと来年は大学生ですよ…。え!?それこそ驚異現象だって? ホントでしょうか。ボク泣きますよ。（長崎）



うおー、シャーペンの芯がきれた~! うげー、ロットリングがインクもれだ~、うぎゃー、インレタが足りない~!。ぐげー、スクリーントーンがはがれる~! …はっきり言って、ASOマップのおかげで死兆星を見ました。うー、重労働がむくわれとらんよーな気が…。ところで、VHD+MSXでもって『タイムギャル』が出るという話を聞きましたが、いやー、めでたい、めでたい! ファンの皆さん、お手紙下さいな!（螢）



ゲームは奥が深いと思うけど、わが編集員の原稿も奥が深いと思うよ。リライトなど手伝わせてもらったけど、意味が深すぎて。（浜）



最近、めっきり暖かくなっちゃって冬物は着てられない。なんとか春物買いたいな。今回はほとんど何もしなかったけど次回はもうちょっと…。（韮塚）



うわーもお、忙しくて忙しくて…。もちろん、ボクが写真落としたから悪い人ですよお。でも原稿はボクが一番早くあげたんですよ。さてー録音でもしに行くかあ。（N）



ガンセキさんは原稿を書かないで、ファミコンばっかりやって、ボクは絶対許さない! なんて…ホント。（野崎）



どーもすいません、はぁどうかしましたか、はいわかりやした、何それ、うるさいなあ、ホッホッホ、の6通りしか知らない私。すいません（厳頑）

★次号は6月18日発売!!

──買うしかないな、コリャ──

予告

オールアバウトセガ

■セガの本社のトイレは、いくつあるか知ってる?
■セガの社長の名前は?
■従業員は何人?
■君がセガに就職するときの参考に、そっくりまるごとセガを調べてきたぞ!
■もちろん、君の好きなセガのゲームだって、ひとつも落としてないよ。
■ニューゲーム、バッチリ大紹介!!

GAMEST 5月号

■昭和61年5月20日発行(隔月発行)第1巻第1号
通巻1号
■発行人　加藤　博
■編集人　植村伴北
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03 (293) 9321
編集部 03 (293) 9324
■印　刷　耕文社

◆編　集
御旅屋喜久　風見螢　山河悠理　浜豊秋
Norry伊渋見　平野おみ　藤島厳頑
長崎智久　韮塚克彦　橋モトス　野崎敬二
BG浜　田口あゆみ　斉藤智晴　高橋己代子
萩原祐四郎

◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画
東京記録映画

ここに40円
切手をはっ
てください

東京都千代田区内神田1−15−15

紫田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) **お名前**	**年齢**　（　　）歳 **性別**　（男・女）

ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　　　）

①小学（　　）年 ②中学（　　）年
③高校（　　）年 ④大学（　　）年
⑤社会人 ⑥その他（　　　　　　）

希望する賞品の番号	

◆ GAMEST 創刊記念プレゼント ◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で84〜87ページの賞品をさしあげます。(表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。なお，Tシャツ類を御希望の方はサイズ〈MかL〉も忘れずに記入して下さい。)

A：この雑誌をどうして知りましたか？

①友達に聞いて　②ゲームセンターの広告を見て　③本屋で

④その他＿＿＿＿＿＿

B：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？

①書店　②ゲームセンター　③その他

C 1番おもしろかったコーナー名

D：おもしろくなかったところは？

E：あなたの月のお小遣いはいくらですか？　□□□□□円

Fあなたが毎月購読している雑誌名を書いて下さい。

Gファミコンを持っている？　　いる・いない

Hもしキミがゲーメストの編集長だったら，どんな記事，イベントの企画をしてみたいですか。なんでも自由に記入して下さい。（企画採用者には謝礼もあり！）

キリトリ線



ちょっと気になる、知りたいソフト!!



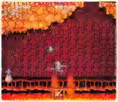
ファミコン版 魔界村

大魔王ゴンディアスにさらわれた、王女たちを救うため、一人の若者が、聖なる鎧を身に付け、魔性の村へと乗り込んでゆく……

いよいよカプコンから、アーケードゲームで人気の『魔界村』が発売されることになりました。これは、みなさんもよく知っているとおり、群らがる敵を倒しつつ数あるエリアを突破し、最後の大魔王を倒してプリンセスを救うというゲームで、ファミコン版はボクもまだ見ていないのだけどかなり期待できそう。シンプルな操作性の割に難易度は高く、ゲームセンターではなかなかクリアできずに熱くなった人もいたんじゃないかな。

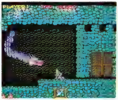
じっくりととりくんでほしい、カプコンの自信作だ。(担当・浜)

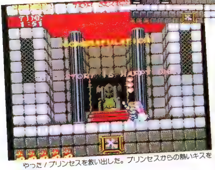

いよいよ大魔王と対決だ。愛しのプリンセスを早く救いだせ


プチデビルの持っているつぼの中身はなんだ?


1面だけにでてくるこの敵は後に攻撃しないと倒せないよ


6面の最後はサタンが2匹だ。こいつらを倒して大魔王の部屋へ急げ


3面の番人(?)ドラゴン。こいつの弱点は頭だ。しっぽの攻撃に注意しろ


やった!プリンセスを救い出した。プリンセスからの熱いキスをどうぞ

スクロール型シューティングゲーム セクロス

今回発売される『セクロス』は以前ゲームセンターにあった『セクターゾーン』の外国版のタイトルなのだ。

ペトラ人救出の物語

惑星コルラには高度な文明を持つペトラ人と凶悪なバスラ族の2つの人種が共存していたが、圧倒的多数を誇るバスラ族が突如ペトラ人に宣戦布告をした。長年の平和主義のため武器らしいものがないペトラ人はしだいに地下に追いやられるのであった。

地上に残された一部のペトラ人、あるいはバスラ族の捕虜となり命辛々逃げ出した人々は味方の救助を待っていた。

そして、救助用小型ホバーリングバイク〝ギルギットペトラ〟が開発され、地上に残されたペトラ人救出のため秘密ゲートより発進したのであった…。

というのがストーリーだが、君はギルギットペトラを操ってペトラ人を救出することになるんだ。

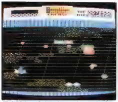
テクニック

ギルギットペトラはビーム砲の機能があり、敵のバイクを撃ってやっつけることができる。また、体あたりで突きとばして障害物に激突させてやっつけるということもできるんだな。なお、障害物はビーム砲では破壊不能。

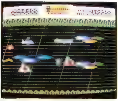
また、エネルギーがなくなると操縦不能になるので、途中にあるエネルギーパックを取ってエネルギーを補給しないといけないよ。

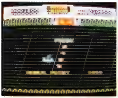
そして、チェックポイントに着くと、その面で助けたペトラ人はボーナス点となる。

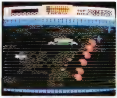
と、まあこんなところですが、ほかにもパワーアップポイントや隠れキャラもあるのでPLAYしてみて下さい。

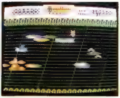

恐竜戦車と恐竜の頭は両方5000点だよ


上下の三角の中にある的は普通では撃てない。しかし…


自分のバイクは左上ので中央でバンザイしているのがペトラ人だ


ラウンドクリアー。ここで助けたペトラ人がボーナス点になる


赤い怪獣(?)ビゴランはビグモンによくにてるなー


骨を撃つとピルプル星人が出てくる。こいつはミステリー得点だぞ

HOPPING MAPPY

可愛くて楽しい女の子にもおすすめ

ホッピングマッピー

お待ちかねのナムコのニューゲーム、『ホッピングマッピー』の紹介です。今回のこの『ホッピングマッピー』は、名前の通り同社の『マッピー』のパートIIですが、今度はホッピングに乗ったマッピーを操作して宝物を集めます。もちろん邪魔をする奴らもいます。ニャームコにミューキーズ、そして御先祖様まで、こちらもなつかしい顔ぶれです。

数学ぎらいの君でも分かるルールは簡単

プレイヤーは4方向レバーと加速ボタンによってマッピーを操作します。レバーをニュートラルにしている時はマッピーはその場でホップしていますが、レバーをいずれかの方向へ倒すと、その方向へと1マス分ホップします。また、そうしていずれかの方向へホップした時、行き先のマスに着地する前に反対方向へとレバーを倒せば着地せずにそのまま元のマスへと戻ることができます（実は、これが一番重要なテクニックなのダ。覚えておこう！）。ボタンを押しているとマッピーはスピードアップします。

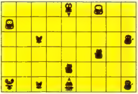
ルールは極めて簡単！ 10点から40点までの4種類の宝物を、それぞれ2個ずつ、ニャームコやミューキーズに捕まらないようにしながら集めれば1面クリアとなります。しかしながら、高得点を上げようと思うならば、それなりの覚悟が必要なので気を入れてかかるようにして下さい。

同じ宝物が2個ずつあることは前に書きましたが、同じ宝物を連続で取れば、その2個目の得点に倍率がかかります（最初は2倍）。さらに、同じ宝物を続けて取ることを繰り返せば、倍率は2倍、3倍、4倍…と上がって行き、高得点のチャンスです。

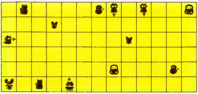
まず一定の法則を覚えよう

ミューキーズの動き方は、決まった列を上下、または左右に行ったり来たりしているだけの単純なものなので、どの列にミューキーズがいるかを覚えてしまえば、かなり楽になります。一方、ニャームコは図1の様に動いていますが、可哀そうなことに(?)、一匹だけホッピングに乗っていないため、15コマ動くごとに疲れてしまって小休止をします。この時はマッピーが逆に体当たりでニャームコを

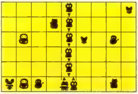
R1



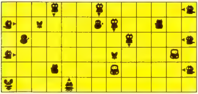
R2



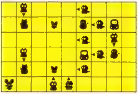
R5



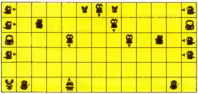
R6



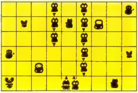
R9



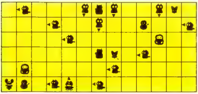
R10



R13



R14





やっつけることができ、100点入ります。

宝物を取って行くと、時として「?」マークのついたびっくり箱が出現しますが、この箱の出現方法にも一定の法則があります。

この『ホッピングマッピー』というゲームは縦の幅はいつも6マスですが、横の幅は9マス、13マス、16マスの3種類があって（ボーナスラウンドを除いた場合）、それらとボーナスラウンドを合わせた4面が1組となって、その繰り返しで面が構成されています。

幅のマスの面では10点、13マスの面では20点、16マスの面では30点の宝物をそれぞれ2個取った時に、びっくり箱が出現するようになっています。

どっちを選ぶ "体当たり攻撃"か "ルーレット"か

びっくり箱の上を通過するとフタが開いて中から表1に描かれた8つのマークが飛び出します。この内の1つをマッピーが取ると、それに対応したフィーチャーが与えられます（8つの内1つでも取れば全て消えてしまいます）。

さて、"体当たり攻撃"を選べば敵にぶつかってやっつけることができ、連続でやっつければ10点、20点、40点……と倍々に得点が上がって行き、8匹目からは765点となり、大量得点のが得られるのです。但し、そうやって倒した敵は、その順番にバラバラに再生してくるので、気をつけねばなりません。

"ルーレット"を選ぶと、それぞれ3ケタ、2ケタのルーレットをボタンによってストップすることができ、その止まった数字がそのまま得点となります。

なお、"体当たり攻撃"と"タイムストップ"には時間制限があるので気をつけて下さい。

カラになったびっくり箱も、まだまだ役に立ちます。この箱を取れば基本点50点と倍率アップが与えられます。お取りのがしのないように！

4面ごとにボーナスラウンドがありますが、この面では一定時間内にできるだけ多くの風船を割って下さい。但し、これらの面ではマッピーの動きに関係なく勝手に画面がスクロールしていき、また、画面の左右からマッピーが消えてしまうと時間内でも終わってしまうので注意して下さい（あまり欲張らないように！）。

もちろん加速ボタンは押しっぱなしの方がいいでしょう。ちなみに風船1個当たりの得点は8個取るごとに11、22、33、55、そして111点と上がって行き、41個目からは1個222点となります。なお、ニャームコ風船は1個50点です。

教えよう 応用テクニック

ここでちょっと応用テクニックをお教えしましょう。

図2のように1列に並んだミューキーズに追いつめられてしまったらどうしますか？

図3を見て下さい。先ずこのように来る方向と直角にホップします。でも、このままだとホップした先のマスで捕まってしまいますね。そこで空中反転のテクニックを使うのです。図4のようにある程度行ったら反対方向にレバーを入れます。そうすると着地せずに図5のように元の場所へ戻って、敵をかわすことができます。

ここでは分かりやすいように、マップ端での場合を書きましたが、もちろん、端でなくてもこの"すり抜け"は可能です。ぜひ、使いこなせるようになって下さい。

キミの彼女にもすすめたい

さあ、ここまで『ホッピングマッピー』の紹介をしてきましたが、いかがだったでしょう。このゲームは本気でハイスコアを出そうとすると、運の要素が多いためにかなりキツいと思います。

でも、私としては、このキャラクターたちの可愛い動きを見て楽しむ方がいいのでは？　と考えています（女の子にもオススメ！　私はニャームコが一番可愛いと思いますよ）。ゲーム自体の難度もさほど高くなくて、"誰にでもできる"ゲームになっているようです。

最終面は31面で、クリアすると面数は32となり、メッセージが出てゲームオーバーです。

さあ、君も全面クリア目指してガンバッてみよう！　（蛍）



休んでいるニャームコめがけて　。



おみごと！　100点！



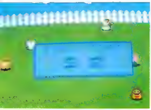
いけ！　怒濤の体当たり攻撃！



ボーナス・ステージでのひとコマ。ニャームコ風船をのがすなよ！



びっくり箱から飛び散った　MAPPYの文字。全部集めるとEXTEND！



これがウワサのルーレット。写真は2ケタだけど、3ケタもあるよ。

マーク	フィーチャー
（赤）	体当たり攻撃
（橙）	体当たり攻撃（ニャームコ以外）
（赤）	ルーレット（3ケタ）
（黄）	ルーレット（2ケタ）
（桃）	タイムストップ
（青）	タイムストップ（ニャームコ以外）
（紫）	敵がのろくなる
（青）	スカ

但し3面では、上の8つの代りに"MAPPY"の5文字が出て全て集めるとMAPPYが一匹増えます。

図①



②



③

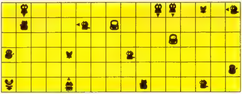


④

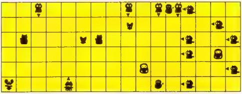


⑤

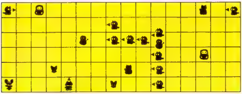




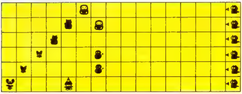
R3



R7



R11



R15

ダイダイ 大大プレゼント！

じゃなかった(あわてるんじゃないつーに)

ゲームメーカーの皆様がゲームを愛する君たちに、『ゲーメスト』創刊を祝って（君たち買ってくれてエライ）、ビッグなビッグなプレゼントをしてくれることになったのでR。(どうも嵐山おじさんのマネがでちゃうよ)

先着（オツと間違えた）…じゃなくて、５月31日までに、この本の中にあるハガキ（グッズ・プレゼント係行き）に、ちゃんと書いて（君の意思が通じるようにということ）、ポストにぽとん、として下さい。

切手をはるのを忘れないで／

抽選で、当選したら即君の所へ送ります。

君のハガキ待ってるよ〜ん。

応募規定は87頁にあります。

1 アイレム販売提供



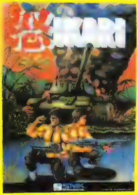
ロードランナーのポスターとシールセット10セット

2 アイレム販売提供



スペランカーのポスター10枚

3 SNK提供



怒ポスター20枚

4 SNK提供



怒攻略本50冊



創刊記念

ビッグなビッグな、

3割4ワリー

コナミ提供 9



ＲＦ２ポスター10枚

カプコン提供 7



魔界村Ｔシャツⓛⓜ10枚

ＳＮＫ提供 5



ＡＳＯポスター10枚

コナミ提供 10



マンハッタン24分署ポスター10枚

カプコン提供 8



魔界村ファミコンソフト２本
（５月上旬発売）

ジャレコ提供 6



アーガスファミコンソフト３本

ダイダイ 大大プレゼント！

じゃなかった（あわてるんじゃないつーに）

15 テクモ提供



マイティ・ボンジャック
Tシャツ Ⓢ Ⓜ 100枚

13 コナミ提供



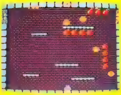
グラディウスファミコンソフト５本

11 コナミ提供



グリーン・ベレーポスター10枚

16 テクモ提供



マイティ・ボンジャック
ファミコンソフト５本

14 タイトー提供



スカイデストロイヤー
ファミコンソフト５本

12 コナミ提供



ギャラクティック・ウォー
リァーズポスター

創刊記念

ビッグなビッグな、

3割4ワリー





ラジアメTシャツⓂ5枚



ガントレットTシャツⓁⓂ10枚





ガントレットバッヂ20個

BIGプレゼント
―応募要項―

とじ込みハガキのアンケートを全て記入し、お手数ながら40円切手をはってポストへ入れて下さい。

賞　　品――84～87ページ参照
当選発表――プレゼント当選者は賞品の発表をもってお知らせ致します。
締め切り――5月31日の消印のあるハガキまで、有効とします。

オマケ…
厳正なる抽選で、当選者が決まるわけですが、例外として、すんごい情報やすんごーく楽しいお便り、イラスト等なんかも、一緒に送ってくれれば、当選する確率が高くなるかもしれないぞ〜ん。
そこんとこ、ヨロシク!!

BATTLE BIRD™ バトルバード

3D《超立体映像》システム 第1弾!!



3D宇宙空間で繰り広げられるリアルでエキサイティングな空対空戦ゲーム登場



©1985 IREM CORP.

AX-902SERIES シリーズ

EXCITING STEREO VISION 3D PICTURE SYSTEM

画像偏光方式で立体映像を再現する3Dシステム採用の新型アミューズメント機器です。

2台のモニター映像を偏光板にかけハーフミラーで合成し、再度偏光板を用いてステレオ画面を演出しています。20インチカラーモニター、高速16bitメインプロセッサ、及びその演算用コプロセッサを駆使し、1.5Mbyteに及ぶ大容量画像データにより、鮮明かつリアルで迫力ある立体映像をお楽しみ頂くことが出来ます。

ボディはFRP(ガラス繊維強化プラスチック)
●組み立てサイズ　横巾 880㎜　奥行 1,725㎜　高さ 1,318㎜　重量 183㎏



特許出願中

Innovations in Recreational Electronic Media　生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

●お問合わせ／お申し込みは……………

irem　アイレム販売株式会社　IREM CORPORATION

本　　社　(〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル　☎(06)535-1060(代表)

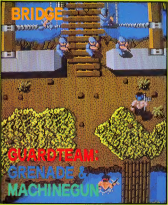
東京販売　(〒106)東京都港区南麻布3-19-23 オーク南麻布ビル　☎(03)442-3081(代表)

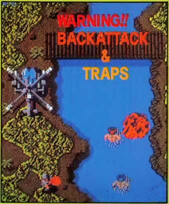
SNK

怒 IKARI

俺が生き残るためなら相棒でも倒す!







絶対命令、「IKARI」を全開せよ!

あまりにも強固な防衛ライン。
常識を越えた物量作戦。
ハイパーグレネードや人間爆弾などの異様な兵器群……
たった二人の主人公たちを何故こうも死力を尽して阻もうとするのか。
彼等、謎の軍団は何を護っているのか?
それを暴くのは君の怒りだけだ!



そして、最終ポイントに隠された秘密とは……

SNK Shin Nihon Kikaku Corp.

本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル602号 TEL (06) 338-7007(代)
東京支店 〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐奈ビル TEL (03) 356-9361(代)

SNK CORPORATION #602 MARUMAN BLDG. 14-10, TOYOTSUCHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.
PHONE : 06(338)7007 FAX : 06(338)7150 TELEX : 5236785 SNKCO J

GAMEST 5月号 No.1
昭和61年5月20日発行(隔月発行)第1巻第1号通巻1号
編集人 植村伴北
発行人 加藤博
発行 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
電話03(293)9324
定価350円

TECMO SOFT

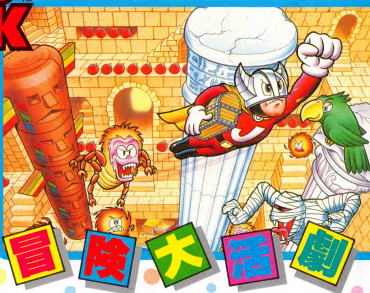
Mighty BOMB JACK™

TECMO テクモの ファミリーコンピュータ 用カセット

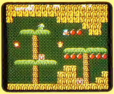
マイティボンジャック

4月24日発売

CREATIVE SOFT TECMOLAND テクモランド



冒険大活劇



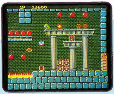
JACK!

地底は不気味な植物の支配する前人未踏の魔境。危ない!ジャック!!ゲジラが来るぞ!!



BAKUDAN!

神秘の臭いでいっぱいのトーテムポール群。これらは一体何を意味しているのだろうか。



DEATH FIRE!

神殿の遺跡の謎に挑め!入口を探すんだ!宝の山はすぐそこだ!マイティコインを取ってパワーアップして透視術を使うんだ!今まで見えなかった宝箱が見えるぞ!

魔王ベルゼブルの大ピラミッドにジャックは挑戦する!!内部には秘密の部屋、神殿の遺跡、神秘のトーテムポール、地下に眠るドクロ、恐怖の拷問部屋などがジャックの行く手をはばむ!奴隷達を救え!隠された宝箱を探せ!そして伝説の王妃・王女の部屋はどこだ!?

ゲーム史上初の「ゲーム偏差値」ってなんだっ!

ゲームの様々なプレイの要素を君達もよく知っている偏差値で評価する新方式!反射神経や記憶力、判断力、応用力などを総合的に判定する「ゲーム偏差値(GDV)」はコンピュータが君の頭脳の真の能力を学力テストに代わって科学的に証明してくれるはずだ!

ソロモンの鍵 KAGI

アミューズメントシーンをゆさぶる迷宮ファンタジー

ファミコン版も続いて登場の予定だよ!





ソロモンの伝説を信じ旅立ったダーナはついに地下の星座宮で"ソロモンの鍵"という魔法書を発見した。ダーナが魔法書を手にすると秘められた魔力が復活し、世界は再び天地創造以前の「カオス」となり、悪霊たちの支配する闇の王国となっていた。はたしてダーナは"ソロモンの鍵"の力で「カオス」と化した失なわれた星座宮を救う事ができるか!?



TECMO テクモ 株式会社
〒101 東京都千代田区神田須田町2-2
須田町藤和ビル7F、8F

テクモホットライン 03(256)2525 ニゴロ ニコニコ

このゲームは256Kビットロムを使用し、画面数も256パターンあります。

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。ゲーム偏差値はテクモの商標です。

雑誌03659—5 ©新声社 1986 Printed in Japan

